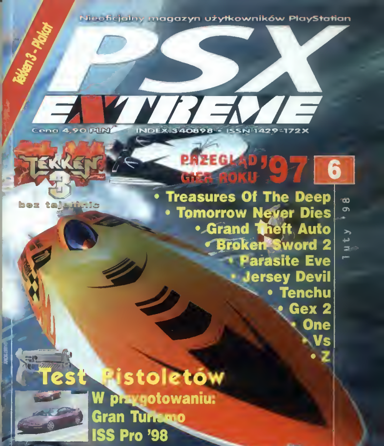
Tekken 3 - Plakat

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 4,90 PLN
INDEX 340898 • ISSN 1429-172X



TEKKEN 3
bez tajemnic

PRZEGLĄD GIER ROKU '97

6
luty 98

- Treasures Of The Deep
- Tomorrow Never Dies
- Grand Theft Auto
- Broken Sword 2
- Parasite Eve
- Jersey Devil
- Tenchu
- Gex 2
- One
- Vs
- Z

Test Pistoletów

W przygotowaniu:
Gran Turismo
ISS Pro '98

BUSHIDO BLADE

TOURING CAR championship

Ferie zimowe już za Wami, skończyła się beztroska sielanka, trzeba więc wróc[illegible] wszystkich zaję[illegible] rozrywki, [illegible] nocki [illegible] kolejnego numeru PSX EXTREME. [illegible] B[illegible] w [illegible] mają jakieś [illegible] ale można je będzie za[illegible] tegor[illegible] zaakceptowaliście miesięcznik PSX EXTREME takim, jaki jest. I chwała Wam wszystkim za to.

W tym miesiącu znajdziecie, jak zwykle, wiele recenzji, nowinek ze świata PlayStation, zapowiedzi, tipsy, szokujący test [illegible] dział poświęcony [illegible] „retro", plakaty.

UWAGA!!! Rozstrzygnięcie konkursu „COLONY WARS" zamieścimy w przyszłym numerze PSX EXTREME. Zmusiła nas do tego sytuacja, gdyż odpowiedzi na konkurs walą do nas drzwiami i oknami po dzień dzisiejszy (30.01.1998), więc postanowiliśmy nieco przedłużyć ostateczny termin nadsyłania kartek. Za zaistniałą sytuację przepraszamy.

W [illegible] poinformowaliśmy Was [illegible] czynimy teraz, że joysticki do testów (PSX EXTREME #6, str. [illegible]) udostępn[illegible] nam [illegible] Serdecznie dziękujemy i przepraszamy firmę MULTI-STYK za to niedopatrzenie. Nic to, pewnemu znanemu połoniście zleciliśmy wyjaśnienie tego incydentu, zgładzenie chochlika drukarskiego, który od czasu do czasu psioczy w naszej redakcji (chyba zostaje po godzinach). Zamienił on także zdjęcia joysticków na tej samej stronie. Dopadniemy go!

W PSX EXTREME #7 prawdopodobnie przeczytacie wywiad z p. Tomaszem Wrzodełem, menadżerem firmy SONY POLSKA, kt[illegible] się [illegible] gier [illegible] tytułów. Aha, już za miesiąc w naszej redakcji zago[illegible] w[illegible] Do Zapraszam do lektury i do przeczytania za miesiąc!

HIV

Aktualności

Co nowego? .. str. 4
W Pigułce ..... str. 5

W przygotowaniu

Tekken 3........ str. 6
Gran Turismo ...... str. 8
ISS Pro '98 ..... str. 10

Gry na pistolet ...... str. 18

Recenzje

Actua Golf ..... str. 44
Broken Sword 2 ...... str. 42
Bushido Blade ...... str. 46
Courier Crisis ...... str. 38
Critical Depth .... str. 31
Dynasty Warrior ...... str. 49
Felony 11-79 ...... str. 26
Frogger........ str. 38
Grand Theft Auto ...... str. 28
Jersey Devil ...... str. 40
Jet Moto 2 ...... str. 27
Judge Dredd ...... str. 30
Rampage World Tour...... str. 45
Resident Evil: DC...... str. 44
Star Wars ...... str. 50
Street Fighter Collection .... str. 52
Toca Touring Car Champ. ...... str. 24
Treasures Of The Deep ...... str. 37
Vs. ...... str. 48
Wing Commander IV...... str. 32
Wing Over ...... str. 39

Retro ...... str. 33, 36

Tips & Tricks ...... str. 55

Opisy

Tomb Raider 2 ...... str. 57

Test

Pistolety ...... str. 64
Pad Analogowy „Barracuda" .... str. 67

Inne

Hyde Park ...... str. 22
Listy ...... str. 62
Plakat ...... str. 34
Prenumerata ...... str. 61
Przegląd Gier Roku 1997 ...... str. 14
Survive...... str. 53

8
Gran Turismo

10
ISS Pro '98

46
Bushido Blade

28
Grand Theft Auto

50
Star Wars

67
Test Padów

64
Test Pistoletów

31
Critical Depth

ISSN 1428-172X INDEX 340898
ROK II Numer 2/98 (6)

Wydawca:
GRUPA Z
Adres redakcji:

ul. Sokolska 65/136, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 58 29 60, w. 329
tel./fax (0-32) 203 52 18, w. 329
tel./fax (0-32) 203 77 51, w. 320
e-mail: psx@pik-net.pl

Redaktor naczelny:
Wojciech Oczko
tel. kom. (0-601) 44 88 01

Zastępca redaktora naczelnego:
Przemysław Ścierski
tel. kom. (0-601) 41 80 31

Współpracują:
Damian Ciesak
Piotr Figierowicz
Michał Kawka
Norbert Konieczny
Tomasz Kozieł
Artur Salwarowski
Tomasz Staroń
Marcin Teller
Maciej Żmuda-Adamski

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk

Korekta
Tomasz Kozieł

Skład, łamanie
i przygotowanie do druku:
„ABICOM" - Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-602) 70 38 76

Druk:
Poligrafia S.A.
ul. Górna 21, 25-415 Kielce

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan

Konto bankowe:
Bank Śląski VII o/Katowice
10601214-2200085345

[illegible]

Piła

CO NOWEGO?

Witajcie w świecie PlayStation! Pod koniec stycznia wysypało się całe mnóstwo gier na naszą konsolę - są to prawdopodobnie wszystkie te pozycje, które nie zdążyły wyjść na Gwiazdkę, a które przy poczynaniach konkurencji mogą za szybko się zestarzeć w oczekiwaniu na swoją premierę. Myliłby się jednak ten, kto sądzi, że są to pozycje słabe. Moim zdaniem, PlayStation przeżywa teraz swą trzecią młodość, a autorzy gier zaczynają wyciskać z naszej ukochanej konsoli takie możliwości, o których wcześniej nawet nam się nie śniło.

Coraz bardziej rozrasta się liczba producentów gier na PlayStation i dzięki tej wzmożonej konkurencji możemy obserwować taki duży wysyp naprawdę coraz to lepszych gier. Dosyć znaczącym wydarzeniem ostatnich tygodni były targi gier MINI PLAYSTATION EXPO - impreza odbywająca się w dniach 24-25 stycznia, zorganizowana przez SONY COMPUTER ENTERTAINMENT na Times Square w centrum handlowym Hong Kongu. Sześciu największych producentów gier na PlayStation zaprezentowało swoje najnowsze produkty, po raz pierwszy podano też do wiadomości publicznej oficjalne daty wydania kolejnych tytułów (chodzi tutaj oczywiście o premiery japońskie).

Jedną z najciekawszych pozycji targów był **BOMBERMAN WORLD**, długo oczekiwana konwersja znanego chociby z Super Nintendo znakomitego przeboju firmy HUDSON. Mimo przeniesienia grafiki w trzeci wymiar (izometryczny rzut kamery), nie straciła ona nic na swojej grywalności i wzbudziła ogromny entuzjazm wśród graczy.

Bushido Blade 2

SQUARESOFT efektownie prezentował kontynuację niezwykle ciekawie zrobionej bijatyki **BUSHIDO BLADE 2**. My w tym numerze recenzujemy dla Was jej pierwszą część, która właśnie zawitała do Europy, podczas gdy Japończycy już szykują się na nowe przygody swoich samurajów. *NAMCO ciągle nie pokazało „grywalnej” wersji* *__TEKKEN 3__, dostępne były za to materiały wideo z wersji na PlayStation, podano też po raz pierwszy oficjalną datę wydania tej gry w Japonii, __26 marca 98__. Amerykańska premiera zapowiedziana jest mniej więcej miesiąc później.*

Odwrotnie za to rozłożyły się wydanie daty premiery innego długo oczekiwanego przeboju gry RESIDENT EVIL 2 firmy CAPCOM. W Stanach Zjednoczonych premiera Residenta odbyła się

Bushido Blade 2

bowiem już 22 stycznia, podczas gdy jej japońskie wydanie (pod nazwą BIO HAZARD 2) nastąpiło dopiero 29 stycznia, co jest dosyć rzadko spotykanym zjawiskiem na rynku. Całość zawiera się na dwóch kompaktach i prawdopodobnie napiszemy o tym tytule znacznie więcej już za miesiąc. **RESIDENT EVIL 2** nie był jednak jedynym tytułem prezentowanym przez firmę CAPCOM. Największą niespodzianką targów okazała się „grywalna” wersja gry **X-MEN Vs. STREET FIGHTER EX**. W grze tej dokonujemy wyboru dwóch charakterów, jednego którym walczymy, i drugiego, który wkracza do akcji, gdy wykonujemy jakieś super combosy. Niestety, wersje na PlayStation lubi czasami troszeczkę zwolnić, widać też mniejszą liczbę klatek animacji w porównaniu do wersji z automatów.

Newman Haas Racing

Oprócz tego, warto odnotować fakt ukazania się gry **TAMAGOTCHI** firmy BANDAI w wersji na PlayStation, a także premierę nowej, znanej także w Europie znakomitej koszykówki KONAMI **NBA IN THE ZONE '98**. Drugim sportowym tytułem tej firmy był **WINNING ELEVEN 3**, czyli japońska wersja ISS PRO, o której znacznie więcej przeczytacie już dwie strony dalej. A zaraz po nim znajdziecie także większą zapowiedź gry GRAN TURISMO, która to była największym przebojem firmy SONY pokazanym na targach. I to w zasadzie tyle o MINI PLAYSTATION EXPO, a w naszej „pigułce” znajdziecie zapowiadane daty premier najciekawszych gier w Japonii prezentowanych właśnie na tych targach, i nie tylko tam.

Bust A Move 2

29 stycznia w Japonii pokazała się gra **BUST A MOVE: DANCE AND RYTHM ACTION**. Nie jest to jednak kolejna odmiana logicznych układanek, a raczej pierwszy naśladowca PARAPPA THE RAPPER. Uczestniczymy tutaj w zawodach tanecznych rozgrywających się w systemie „head to head”, a wygrywa osoba potrafiąca odwalić najlepsze taneczne comba (!!!), oczywiście w rytm muzyki (techno, rock, disco). Grafika, w odróżnieniu od PaRappy, jest w pełni trójwymiarowa (Motion Capture z dużą ilością polygonów), a wszystkie postacie w grze ubrane są na styl lat 70 („dzwony”, „afro” i te sprawy). Zobaczymy czy grze uda się powtórzyć sukces PaRappy.

Jak widać, możemy się spodziewać mnóstwa ciekawych tytułów, których europejskie premiery odbędą się zapewne gdzieś w okresie Świąt Wielkanocnych. Na ten też okres firma PSYGNOSIS zapowiada premierę kolejnych wyścigów pod nazwą **NEWMAN HAAS RACING**. Może to być nie lada gratka dla wszystkich fanów Formuły 1, gdyż ta gra jest do niej dosyć podobna, opiera się na jej amerykańskim odpowiedniku Championship Auto Racing Teams (w skrócie CARTS). Za

Bust A Move 2

Prla

wierać będzie 15 licencjonowanych kierowców CARTS oraz 11 oryginalnych tras. Engine gry oparto na tym z F1 '97, więc zapowiada się ostra jazda.

Będąc przy wyścigach ELECTRONIC ARTS zapowiada wydanie nowej wersji jednego ze swych większych przebojów, **ROAD RASH 3D**. Można się spodziewać niezłego hicioru, w sumie ponad 200 mil tras do przejechania w trójwymiarowej scenerii, pięć nowych gangów motocyklistów, nowe motory, style jazdy i ulicznej walki. Jak zapowiadają autorzy gry, jej największym atutem ma być grafika i całkiem nowy engine graficzny oraz system prezentacji grafiki w związku z ogromnym rozbudowaniem tras. Premiera gry zapowiedziana jest wstępnie na lato tego roku.

Na zakończenie informacja dla wszystkich fanów gry **DIABLO**. Jak już pisaliśmy wcześniej, konwersja tej gry na PlayStation jest już zapewniona. Co więcej, będzie ona jeszcze bardziej rozbudowana, niż jej odpowiednik na PC. Zapowiada się między innymi opcja walki na dwóch graczy, w grafice zaś poprawione zostaną efekty świetlne. Premiery gry można spodziewać się gdzieś pod koniec marca. I na tej informacji kończę dzisiejsze wydanie aktualności, zapraszając do dalszej lektury naszego magazynu.

Bust-A-Move 2

Norby

e-mail: norby@wp.onet.pl

10 najlepiej sprzedających się gier w Japonii (Styczeń'98) - wszystkie systemy

1. Chocobo Mysterious Dungeon (PSX)
2. Tales of Destiny (PSX)
3. Momotarou Dentetsu 7 (PSX)
4. Crash Bandicoot 2 (PSX)
5. Gran Turismo (PSX)
6. Everybody's Golf (PSX)
7. Train De Go! (PSX)
8. Real Robots Final Attack (PSX)
9. Grandia (Sega Saturn)
10. V-Rally. Championship Edition (PSX)

Jak widać, PlayStation rządzi na całej linii! A gdzie jakieś nowe gry na Nintendo 64?

MAXTOR

tel. (032) 66 95 77
tel. (0-601) 50 16 14

KOMPUTERY NOWE I UŻYWANE

KONSOLE SONY PLAYSTATION

AKCESORIA

GRY

KOMPUTERY SZACHOWE

CZASOPISMA

Skup i Sprzedaż,
Komis, Wymiana,
IBM zmiana konfiguracji.

RATY

Sosnowiec, ul. Modrzejowska 24

W PIGUŁCE

Wszystkich maniaków mordobić na pewno zainteresuje informacja o pracach nad kontynuacją wielkiego hitu wśród bijatyk roku '97, SOUL BLADE'a firmy [illegible]. W SOUL BLADE 2 zdecydowano się [illegible] stawić na zupełnie nowe postacie [illegible] starej ekipy pozostał jedynie Mitsur[illegible]. Nowi wojownicy prezentują się na [illegible] enach nadzwyczaj okazale, szczególnie pewien mały pan, który wygląda na krzyżówkę Voldo i Rocka, a potężny topór znajdujący się w jego dłoniach wróży mu karierę rzeźnika. Graficznie gra wygląda po prostu zabójczo, lecz nic nie wiadomo na temat płynności animacji. Choć nie mówi się jeszcze na temat konwersji na PSX'a, wśród informacji udało mi się odnaleźć pewien szczegół, który na pewno Was ucieszy. Gra ma śmigać na tej samej płycie co TEKKEN 3. Jeżeli więc konwersja TEKKENA 3 (26 marca w Japonii) okaże się udaną, a SOUL BLADE 2 nie będzie bardziej wymagającą grą, można się spodziewać konwersji, choć nie wcześniej niż w końcówce 98 r.

Zanim NAMCO zacznie czerpać [illegible] ze sprzedaży TEKKENA 3 na PSX a, [illegible] twórcy tej serii mogą urządzić sobie całkiem sporą imprezę z powodu starego TEKKENA 2. Sprzedaż tej wspaniałej gry przekroczyła już magiczną liczbę trzech milionów egzemplarzy! Wśród ludzi, których uszczęśliwiła ta firma tym tytułem, znalazła się także cała ekipa PSX EXTREME z Kalim na czele.

Nie wiadomo, czy gra METAL GEAR SOLID ukaże się w wersji na Nintendo 64. Posiadaczom tej konsoli tak bardzo na niej zależy, że zdecydowali się na pisanie specjalnych petycji do firmy KONAMI z prośbą o jej konwersję. Na [illegible] ście my nie musimy się zajmować [illegible] saniem jakichkolwiek próśb [illegible] MGS tworzony jest z myślą właśnie [illegible] naszej konsoli.

ASCII ogłosił, że wyda nowy pad do [illegible] Station, specjalnie zaprojektowany do współpracy z grą „RESIDENT EVIL 2". Premiera tego kontrolera zapowiadana jest na 26 lutego, w miesiąc po premierze samej gry. By ułatwić i uprzyjemnić zabawę z tym wspaniałym tytułem, pad ma specjalnie zaprojektowane ułożenie klawiszy kierunkowych i funkcyjnych.

Na koniec chcemy Wam przybliżyć dokładne daty wydania tych najciekawszych tytułów na PlayStation (oczywiście w Japonii). Będzie to chyba stanowiło najlepszy podgląd ogólnej sytuacji PlayStation i pozwoli Wam lepiej [illegible] tować się w rynku gier. Jak to [illegible] bywa, niektóre premiery mogą [illegible] przesunięte w czasie, jednak [illegible] wana lista pochodzi z raczej pewnego źródła i gry powinny zostać wydawane właśnie według tego planu.

29.01 - Bust A Move: Dance and Rhythm Action
29.01 - Bomberman World
29.01 - NBA In The Zone '98 (NBA Power Dunkers 3)
11.02 - Xenogears
19.02 - Tamagotchi
26.02 - Tenchu
26.02 - X Men Vs. S. Fighter EX Edition

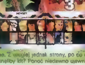
TEKKEN 3

Jeśli czekacie na TK3 z wywieszonymi językami tak, że sięgają Wam poniżej szyi, jeśli trenujecie zdobyte skądś ciosy siedząc przed kartką lub monitorem gniotąc bezlitośnie joypada, jeśli mruczycie przez sen kombinacje multipartsów Kinga, tuląc jednocześnie jego pluszową replikę do piersi i zastanawiacie się KIEDY WRESZCIE BĘDZIE, to najwyraźniej zachowujecie się jak ja - a jest to zachowanie jak najbardziej normalne.

Właśnie dla Was poświęcać będziemy tych parę stron w każdym numerze, aż do wydania tej wspaniałej gry. Od informacji i plotek na Internecie aż się przelewa, a miejsca mam mało, więc do dzieła!

Zacznę od najważniejszego, czyli od daty wydania, która ustalona jest na 26 marca br. Jeszcze tylko ten jeden miesiąc... zaczynam skreślać dni na kalendarzu. Informacja ta pochodzi z TEKKEN 3 RUMOR CENTER, więc nie jest to „pewniak", ale wiele z tego, co się tam pojawia, okazuje się prawdą.

Jak powszechnie wiadomo, podstawowych postaci jest dziesięć, jednak będzie też co najmniej drugie tyle sub-bossów. Niestety, nikt oprócz gości z NAMCO nie wie dokładnie ilu (Na automacie TK3 zastosowano system, który ujawnia nowych zawodników mierząc czas od włączenia maszyny). Oprócz podstawowej dziesiątki będą: Lee Chao Lang, Bryan Fury, Heihachi, Reily Jackson - czarnoskóry uczeń Phoe-nixa, Kuma, Julia Cheng - córa Michelle, Mokujin - drewniany manekin do ćwiczeń, Gun Jack oraz KAZUYA! I to nie wszyscy! Trzeci rządek, jak na razie, to Kunimitsu, Armor King, Ganryu, Jun Kazama oraz RAGE MISHIMA. Oprócz tego, niedawno ujawnił się trzeci wariant ubranek. Na przykład Yoshi ma swój kapelusz z TK2, a ponoć King w trzecim wdzianku ma być BEZ MASKI. (No, no...) Uwaga!!! Te informacje pochodzą od osób trzecich (te akurat od graczy arcade'owych z Japonii), więc nie są na 100% pew-

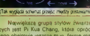


ne. Z drugiej jednak strony, po co cisnęliby kit? Ponoć niedawno ujawniła się też Anna oraz TIGER - lustrzane odbicie Eddy'ego. Postacią, która ukaże się tylko w wersji na PSX, będzie GON. Jest to mały słodki dinozaur.

Co do fighterów, to mam już osobistych faworytów określonych przez moje ulubione style. Są to: Lei - chińskie formy zwierzęce, Eddy - Capoeira, oraz King (z powodu multipartsów). Jeśli już doszedłem do tego, to wspomnę, że od jakiegoś czasu trenuję Kung-Fu (Pszczyńska Akademia Sztuk Walki), opierające się głównie na chińskim Chan Shaolin-Si, lecz także wzbogacone o: Wietnamskie Voquo Yan, Combat System, oraz pochodzącą z Filipinów Escrimę (jest to system walki zarówno bronią jak i gołymi rękami). Techniki bez uzbrojenia bardzo przypominają Capoeirę, stąd też moje zainteresowanie Eddym.

W następnych paru linijkach postaram się krótko omówić te postacie, jako że uważam je za warte wyjątkowej uwagi.

Lei Wulong: jego techniki to klasyczne Kung Fu, jednak Lei używa też stylu Wu Xing (pięć kształtów lub pięć form). Są to bardzo stare, chińskie style, czerpiące techniki z ruchów zwierząt. Można dobrze zgłębić i walczyć jedną formą lub poznać parę i zmieniać co chwilę zachowanie podczas walki, dezorientując przeciwnika. Lei używa tygrysa, smoka, węża, pantery oraz żurawia.



(Tak wygląda schemat przejść między postawami.)

Największą grupą stylów zwierzęcych jest Pi Kua Chang, która oprócz tego obejmuje jeszcze m.in. formę małpy oraz parę odmian stylu modliszki, w tym piękną formę medytującą - niesamowicie elegancką, ale STRASZNIE trudną do opanowania w rzeczywistości. Na przykład pięścią w postaci tygrysa zadaje się zamaszyste, aczkolwiek szybkie ataki w szyję, splot lub krocze. Wyprowadzać też można krótkie pchnięcia z przejściem do duszenia. Styl smoka bierze swoją siłę z tak zwanego „falowania" - ciągłego przechodzenia z postawy wysokiej do niskiej, co daje straszną siłę podc[illegible]ch rzutów, dźwigni itp. (Lei w postawie smoka ma dodatkowy rzut). Natomiast wąż charakteryzuje się szybkimi uderzeniami wyprostowanych palców w tchawicę, serce lub inne czułe punkty ciała. Pantery nie ćwiczę, nie udało mi się nawet znaleźć tej formy walki w „List Of External Kung-Fu Styles" na sieci. Poszukam jednak jeszcze i w następnym numerze postaram się coś na ten temat skrobnąć. Na koniec zostaje żuraw - chyba najbardziej znany ludziom „niewtajemniczonym" z powodu bardzo charakterystycznej postawy walki - jedna noga podniesiona, prawa ręka przedstawia dziób ptaka, lewa - skrzydło. Dziobem uderza się podobnie jak ręką w postaci węża, za to skrzydłem wykonuje się tak zwane shockings (uderzenia otwartą dłonią w skroń, w biceps lub pod żebra). Styl ten jest raczej defensywny (oczywiście wszystko zależy od walczącego), bardzo piękne są uniki - tzw. taniec żurawia. Nie ma tu niestety miejsca na dłuższy wykład o Wu Xing (i tak nie potrafiłbym go napisać - zbyt mało jeszcze umiem, aby się w pełni wypowiedzieć w tak obszernej kwestii). Trochę szkoda, że Lei nie walczy Pi Kua Chang. Ma za to parę ciosów w stylu pijanego człowieka (między innymi chyba nawet reversal). Już w „dwójce" Lei był bardzo fajną postacią, więc po dodaniu wszystkich tych nowych technik, m.in. smoka oraz węża, będzie nim można naprawdę ostro wymiatać. Jedno sprostowanie: wszystko, co napisałem powyżej, odnosi się do RZECZYWISTOŚCI, pamiętajcie jednak, że NAMCO to fachowcy i z pewnością wszystko będzie dobrze odwzorowane.

Pięść Tygrysa

Pięść Smoka

Pięść Węża

King: Kinga bardzo lubię z powodu multipartsów (rzutów łączonych). Co

Piła

prawda trudno chwycić nimi doświadczonego gracza, który i tak może się jeszcze wyrwać (co nie zawsze się udaje), ale jak już cała sekwencja wejdzie, obserwujemy znaczny spadek energii przeciwnika. Pewien uchodzący za znawcę człowiek napisał jakiś czas temu, że „jeśli King chwycił kogoś w TK2, to już nie puszczał go żywego” (czy jakoś tak). A wyrywać to się nie umiemy? Tak tak. Trudno, „errare humanum est”. Oto schemat rzutów combo dla Kinga w „trójce”. Samych rzutów! Łamania rąk i nóg opisane są osobno, a jest ich trzy razy tyle, co w TK2 (YEEEEEEEES!!)! Jak widać na zamieszczonym obok „drzewku”, gracz ma możliwość bardzo swobodnego łączenia kolejnych technik, co utrudnia przeciwnikowi wyrywanie się, a oprócz tego - rzuty z podłoża, rzuty łapiące kucającego oraz łamania po tackle'u (kiedy leżysz na kimś i możesz go tłuc pięściami). Jest nawet rzut, który łapie przeciwnika stojącego za plecami!

A
B
C
D
E
J
F
G
D
E
J
H
I
E
J

Multipart Tree

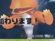
A Reverse arm clutch, B Backdrop; C German Suplex; D Power Bomb, E Giant Swing, F Back Double Elbow Lock, G Cannonball; H Manhattan Drop, I Superfreak, J Wishbone Powerbomb (trzeba się zacząć uczyć). Dodatkowo, King ma teraz reversal na kopnięcia.

Eddy Gordo: Eddy walczy Capoeirą, stylem walki stworzonym przez niewolników w Brazylii. Jest to piękna sztuka walki, oparta na tańcu Ginga (pod taką „przykrywką” wtedy ją trenowano). Capoeira jest natychmiast rozpoznawalna poprzez sposób poruszania się walczących (w Escrimie jest ponad 25 różnych sposobów takiego „tanecznego chodu”). Taki „taniec” ma jednak swoje zastosowanie w walce. Po pierwsze, przeciętnego żula bardzo by takie coś zdziwiło (nie miał by czasu zbyt długo się dziwić), po drugie co chwilę zmienia się pozycja, rytm kroków i postawa, co sprawia, że bardzo trudno „wyczuć” adepta Capoeiry w walce. Bardzo charakterystyczna jest też akrobatyka, której nie da się pomylić z czymkolwiek innym. Mnóstwo różnych przewrotów, rodzajów gwiazdy oraz [illegible] wyprowadzanych ze stania na rękach (Eddy ma całą osobną sekcję poświęconą tej postawie - Moves from handstand). Pamiętam trening, na którym

Takimi akrobacjami będziemy się mogli delektować oglądając Eddiego w akcji

pierwszy raz ćwiczyłem te ewolucje - raz po gwieździe z dużym rozstawem nóg, przypadkowo przeszedłem do szpagatu z powietrza (auuu! - kor.). Kiedyś tak trzasnąłem kolanami o glebę (ćwiczymy na parkiecie), że przez minutę masowałem łękotki. Takimi przykładami chcę Wam uświadomić, że jest to styl wymagający dużego samozaparcia (szczególnie na samym początku), dobrego rozciągu i wyczucia rytmu. Jeśli więc wspomnę, że Gordo jest robiony Motion Capturem, to mamy gwarancję wspaniałego widowiska w TEKKEN 3.

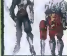
Teraz parę nowości w systemie walki, mianowicie kiai tame power up, combo/move breakers, taunts, reversal escapes oraz guard melting moves. Kiai: Jest zupełną nowością w serii TEKKEN i przypomina trochę RAVE z gry BEAST. Otóż po wciśnięciu wszystkich klawiszy zawodnik ładuje siły (tak jak do nieblokowalnego ciosu), po czym przez krótką chwilę jego uderzenia zadają obrażenia (zredukowane), nawet jeśli przeciwnik blokuje, oraz traktowane są jako coun-



Ta oto postać pojawi się tylko w PSX-owej wersji TEKKEN 3. Na imię ma Gon i jest bohaterem mangi.

ter[illegible], tak jakbyś trzasnął gościowi wtedy, gdy on wyprowadza uderzenie. Niektóre ciosy mają specjalne efekty na counter, np. Stomach Smash Kinga. Co do combo/move breakerów, to nie jestem pewien czym one dokładnie są, ale wiele postaci posiada taki rodzaj ruchu - np. Lei w postawie pijanego człowieka ma „Automatic combo break, surprise exchange certain times”. Są też low attack breakers. Pewne jest, że będą przerywać kombinacje/pojedyncze techniki oponenta, ale czym się różnią od reversali? Zobaczymy. Taunt to coś w rodzaju obrażania przeciwnika (tak jak w SF ALPHA), jednak tutaj ma to zastosowanie w walce. Forrest Law - Taunting stance = himed attack breaker lub przejście z taunt do Killer Backhand. Ucieczki z reversali wykonuje się przód+rp+rk jeśli przeciwnik chwycił Twoją prawą rękę/nogę, lub przód+lp+lk jeśli lewą. Nie robi się tego naciśnięciem wszystkich klawiszy, jak to podał pewien niedoinformowany pan mający jakieś mgliste związki z pewną węgierską potrawą mięsną (niech lepiej wróci do grania w VF3, zamiast rozsiewać błędne informacje). Na koniec guard melting moves - nie jest to właściwie nowość, ale jest ich więcej niż w poprzedniej części. Oprócz tego - offensive blocks, stunning moves oraz mugging attacks. Nie jestem pewien co do offensive blocks, ale stunning/mugging moves służą chyba do ogłuszania przeciwnika, co równa się ze 100% jugglem. Aha, oprócz tego, KAŻDY ma unik, a rzuty wykonane z prawej/lewej strony różnią się od siebie.

Kończąc już powoli, zamieszczam jeszcze screeny z sesji Motion Capture (ponoć któryś z programistów przypadkowo oberwał podczas regulowania kamery!) - tak powstają multiparts. Natomiast tutaj można zaobserwować, jak Yoshi wychodził spod ręki character designerów.



ZA MIESIĄC: Psychologia walki w trzeciej części TEKKENA, nowości, plotki, screeny, oraz wszystko to, co chcecie - PISZCIE!

Mutsi

the Vietnam man - enslaved by TEKKEN for eternity
salw@polbox.com

Zdjęcia z sesji Motion Capture. Pierwszy screen z prawej to łamania Kinga a nie scena łóżkowa

GRAN TURISMO

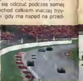
Nad tym tytułem SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Japan pracowało już od bardzo długiego czasu. Po raz pierwszy zetknąłem się z nim na targach ECTS, które to odbywały się na początku września '97 w Londynie. SONY wprawdzie nie zaprezentowało tam nawet choćby dema gry, jednak znalazłem sporo informacji na jej temat (w tym także zdjęcia i filmiki) w materiałach prasowych i od tego czasu bacznie śledziłem rynek w oczekiwaniu na pełną wersję gry. W końcu się doczekałem, pod koniec grudnia '97 GRAN TURISMO: THE REAL DRIVING SIMULATOR ujrzało światło dzienne w Japonii, a ja czym prędzej sprowadziłem sobie tę gierkę, a potem grałem... grałem i grałem.

Już na początku mogę stwierdzić, że są to absolutnie NAJLEPSZE wyścigi na PlayStation. Powiem nawet więcej, są to najlepsze wyścigi na jakikolwiek system, jakie ukazały się do tej pory na świecie! Biją one na głowę wszystko, co jeździło do tej pory: RAGE RACER, V-RALLY, PORSCHE CHALLENGE czy nawet automatową wersję RAVE RACER firmy NAMCO, którą uważałem do tej pory za najlepszy symulator jazdy na rynku. Trudno jest opisać w słowach tak cudowną grafikę, jaka jest w GRAN TURISMO, postaram się jednak choć troszeczkę Wam ją przybliżyć, podając przy okazji kilka najważniejszych informacji o samej grze.

Po obejrzeniu niezwykle nastrojowego, pełnego dynamiki i szybkich samochodów demka, wybieramy opcję Quick Arcade (szybka rozgrywka na jednej z czterech tras), bądź możemy rozegrać pełną rozgrywkę w Gran Turismo (sedno całej gry). Oprócz tego, jest także specjalna opcja do odgrywania samych Replayów, które są niezwykle efektownym elementem całej gry.

W GRAN TURISMO dostępnych jest w sumie 146 (!!) samochodów! Wszystkie z nich to modele dostępne na japońskim rynku, między innymi takich firm, jak: TOYOTA, NISSAN, MITSUBISHI, HONDA, MAZDA, SUBARU, CHRYSLER, CHEVROLET. Wyglądają one identycznie, jak ich prawdziwe odpowiedniki. Zadbano nawet o takie szczegóły, jak oryginalna kolorystyka auta - jeśli jakaś z firm nie produkuje któregoś samochodu w danym kolorze, to nie będziemy mogli takowego modelu zakupić. Tras jest także dosyć sporo i wyglądają one bardzo ciekawie. Przypominają może troszeczkę te z gry RAGE RACER, są jednak dużo bardziej rozbudowane. W sumie do wyboru mamy 10 całkowicie różnych tras (plus 10 kolejnych, jeśli chcemy jechać w przeciwnym kierunku) oraz jedną prostą trasę testową, co daje nam w sumie 21 kombinacji.

W trybie Gran Turismo zabawę rozpoczynamy z 1 milionem kredytów, za który to musimy zakupić jakiś używany samochód (na nowy raczej nas jeszcze nie stać), a następnie zdać kilka testów na prawo jazdy, aby w ogóle być dopuszczonym do któregoś z głównych turniejów. Zaliczamy najpierw kategorię B, potem A i na końcu A INTERNATIONAL. Testy te polegają głównie na jak najszybszym przejechaniu danego odcinka specjalnego. Gdy zdobędziemy już odpowiednie prawo jazdy, zaczyna się prawdziwa zabawa. Zdobywamy kasę, za którą kupujemy nowe samochody lub udoskonalamy już posiadane. A jest w nich co zmieniać - od specjalnych dopalaczy, tarczy dociskowych, przez komputer pokładowy, intercooler, aż do hamulców i samych opon (wybierane osobno na przednie i tylne koła). A wszystko po to, by samochodzik cykał jak zegarek i idealnie trzymał się drogi. Co więcej, dokonywane zmiany dają się odczuć podczas samej jazdy! Samochód całkiem inaczej trzyma się drogi, gdy ma napęd na przed-



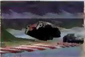
nie bądź tylne koła. Bawiąc się odpowiednim ustawieniem poszczególnych modułów, można uzyskać niezłe rezultaty, np. powolny start, pozwalający przeciwnikom na małą ucieczkę do przodu, a następnie efektowne przyspieszenie, po to, by zostawić ich w ciągu kilku sekund daleko w tyle.

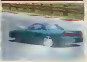
To co jest główną zaletą gry, to niesamowicie realistyczne zachowywanie się samochodów na drodze. W zależności od podłoża, można wpaść w niekontrolowany poślizg - wprawni gracze szybko odkryją zalety wchodzenia poślizgami w zakręty i odpowiedniego korzystania z hamulców. Sama grafika jest niesamowicie dokładna, a już najlepsze wrażenie zrobiły na mnie efekty świetlne i odbicia na karoserii samochodów, widoczne szczególnie na powtórkach, które po prostu tak ekstra wyglądają, że aż żal je przerywać. Warto więc czasami wydać kilka dolarów na myjnię, gdyż zabrudzony samochód nie błyszczy się już tak ładnie, co umyty. Podkład muzyczny w czasie gry nie wpada może jakoś od razu w ucho, ale po jakimś czasie stwierdziłem, że nawet do niej bardzo pasuje, za to efekty dźwiękowe, ryk silników i pisk hamulców to już prawdziwy majstersztyk! Aby Was jeszcze bardziej nakręcić, napiszę, że zarówno powtórki, jak i sam stan posiadania można zapisywać na kartę pamięci. Możliwe jest potem rozgrywanie wyścigu z kolegą (na jednym ekranie, korzystając z dwóch kart pamięci), a nawet wspólne handlowanie posiadanymi samochodami!

Na koniec zaznaczę, że GRAN TURISMO jest pierwszą grą wykorzystującą w pełni walory nowego pada analogowego SONY DUAL SHOCK. Jako zapalony fanatyk PlayStation nie omieszkałem oczywiście ściągnięcia sobie takowego cudeńka z Japonii i muszę Wam powiedzieć, że to po prostu przechodzi ludzkie pojęcie, jak cudowne mogą być wibracje wytwarzane przez to urządzenie w tej grze. Gdy po raz pierwszy ją odpaliłem, to aż wyłem z rozkoszy (a przestraszona mama przybiegła się spytać, co mi się stało), gdyż joypad ten dosłownie pływał mi w rękach! To już nie są byle jakie wstrząsy, którymi podniecałem się grając w ACE COMBAT 2, a raczej niesamowite ruchy pada w pełni oddające realizm jazdy samochodem. To trzeba po prostu samemu poczuć! Gdy HIV dzierżył w łapach Dual Shocka, to prawie się posikał ze szczęścia (jak sam często określa stan ekstazy), a jako że ma dwa metry wzrostu i waży hm... 100 kg, to nikt nawet nie próbował mu wyrwać tego cacka.

Uważam, że GRAN TURISMO będzie zdecydowanie jednym z najmocniejszych tytułów tego roku. Wspólnie z TEKKEN 3 i METAL GEAR SOLID wyniesie on naszą konsolę na takie wyżyny, o jakich nawet nie marzyliśmy jeszcze rok temu. Jeśli wydaje Ci się, że wszystko już widziałeś (i czułeś), to poczekaj na GRAN TURISMO, a jak wyjdzie - kupuj bez wahania! Nie znamy jeszcze dokładnej daty europejskiej premiery, być może dokonane zostaną też w samej grze małe poprawki (chodzą słuchy, że usunięte zostaną z niej typowo japońskie modele, ale kto wie, czy w zamian nie dostaniemy jakichś innych, równie ciekawych samochodzików). No nic, czas pokaże, ale na taką grę, jaką jest GRAN TURISMO, naprawdę warto dłużej poczekać.

Norby





ISS PRO '98

Dokładnie pół roku temu, w pierwszym numerze PSX EXTREME, dokonaliśmy przeglądu najciekawszych symulacji piłkarskich na PlayStation. Naszym faworytem w tej dziedzinie została znakomita gra ISS PRO firmy KONAMI

Minęło trochę czasu i ukazały się już kontynuacje takich gier, jak FIFA, ACTUA SOCCER czy POWER SOCCER, a ISS PRO, mimo kilku wad (poprzekręcane nazwiska, mała ilość rozgrywek) nadal wiedzie prym w tej dziedzinie i dla wielu jest niedoścignionym wzorcem. Dla wszystkich fanów tej gry mam bardzo dobrą wiadomość - prawdopodobnie już wkrótce będziemy mogli cieszyć się jej nową wersją. Firma KONAMI wydała bowiem w Japonii WINNING ELEVEN 3 (japoński odpowiednik ISS PRO), postanowiłem więc podzielić się z Wami wrażeniami.

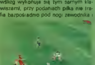
[illegible]

HISTORIA GRY

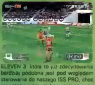
Wbrew pozorom historia ISS PRO jest bardzo złożona i jeśli chcemy mieć pełny obraz tej sprawy, warto się z nią dokładniej zapoznać. Pierwszą grą z tej serii była wydana w 1996 roku w Japonii gra WINNING ELEVEN. Była to prawie całkiem inna gra, z dosyć słabą grafiką, niezwykle szybką (za szybką!) akcją gry i wieloma niedociągnięciami. Jej amerykański odpowiednik to gra GOAL STORM, pod taką samą nazwą wydano ją w Europie. Rok później KONAMI wydała grę WINNING

[illegible] 97, której odpowiednik w USA to GOAL STORM 97, a nasza europejska wersja tej gry to właśnie ISS PRO. W międzyczasie na rynku europejskim ukazuje się ISS DELUXE, ale jest to ca[illegible] gra, wprawdzie dosyć grywalna, ale grafiką nawiązująca raczej do czasów Super Nintendo i nie ma ona nic wspólnego z opisywaną serią WIN-

NING ELEVEN i GOAL STORM. Japoński WINNING ELEVEN'97 nie jest jednak taką samą grą, co GOAL STORM '97 i ISS PRO, które to praktycznie niczym się od siebie nie różnią. Najważniejszą zmianą jest to, że gramy w japońskiej lidze, a sam sposób prowadzenia rozgrywek, choć wygląda podobnie, w rzeczywistości różni się znacznie od naszej wersji. Po pierwsze, dysponujemy mniejszą gamą podań i dośrodkowań (do gry używa się mniej przycisków, np. strzał na bramkę i wślizg wykonuje się tym samym klawiszem), przy podaniach piłka nie trafia bezpośrednio pod nogi zawodnika i



trzeba do niej samemu podbiec. Sam wygląd boiska jest też inny (zapewne jakiś japoński standard), no i oczywiście japoński komentator. Nawiązuję do tego nie bez przyczyny, gdyż przyzwyczajony do grania w ISS PRO bardzo ciężko było mi się przestawić, gdy chciałem pograć sobie w japońską wersję. I oto całkiem niedawno w Japonii ukazała się kolejna gra z tej serii WINNING



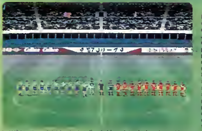
ELEVEN 3, która to już zdecydowanie bardziej podobna jest pod względem sterowania do naszego ISS PRO, choć niewątpliwie przy jej konwersji na europejsko-amerykański format zostanie wprowadzonych jeszcze sporo zmian. Jednak nawet w japońskiej wersji, WINNING ELEVEN 3 rzuca wszystkie inne wydane do tej pory symulatory piłkarskie na kolana, a o szczegółach już za chwileczkę.

WPROWADZONE ZMIANY

Zmian w grze jest bardzo dużo. Zwięk-

szono liczbę opcji i rozgrywek, znacznie urozmaicono grafikę, poprawiono animację postaci i rozszerzono gamę zagrywek, podań i strzałów, dopieszczono też efekty dźwiękowe podczas gry. Nową opcją w grze jest możliwość włączania treningu drużyny, podczas którego możemy uczyć się egzekwowania rzutów wolnych, rożnych i planowania akcji. Warto zauważyć, że grafika wyświetlana jest teraz w podwyższonej rozdzielczości, a animacja postaci jest jeszcze płynniejsza niż w ISS PRO. Oprócz samych zawodników, dokładniejszych bramek i boiska, na trybunach pojawili się kibice z klubowymi flagami, którymi cały czas wymachu-

ją. No i w końcu sama gra. Znaczące zmiany wprowadzono choćby do samych zachowań zawodników w czasie gry. Piłka może teraz zmienić kierunek lotu po odbiciu się od któregoś z nich i całkowicie zmylić bramkarza, któ-



ry zachowuje się tutaj bardziej realistycznie niż w ISS PRO. Podczas gry, w dowolnym momencie (nie wchodząc do Menu) mozemy zmienić strategię gry, od głęboko defensywnej do agresywnego ataku. Znaczących zmian dokonano także w jakości dźwięku. Jak pamiętamy, największą wadą ISS PRO był kompletny brak reakcji publiczności na przebieg spotkania. Tutaj jest całkiem inaczej - kibice skandują piłkarskie przyśpiewki, a w zależności od sytuacji na boisku słychać głośne brawa bądź pomruki zaskoczenia, czy niezadowolenia z przebiegu akcji. Jak więc widać, zmian na lepsze jest całkiem sporo.

STAR LITE

[illegible]

wybór gier i sprzętu do Sony PlayStation

[illegible]

W naszej ofercie znajdą Państwo gry nowe i używane
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)
GRY DO PLAYSTATION już od 55 zł (używane)
Większość zamówień realizujemy w tym samym dniu !!!

ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE
Nasz katalog wraz z cenami i opisami jest bezpłatny

WYSTARCZY ZADZWONIĆ POD NASZ NUMER
[illegible]
LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:

STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-308 OPOLE

!!! MY USTALAMY NOWY STANDARD CENOWY NA UŻYWANE GRY !!!

POODSUMOWANIE

Bardzo byłem ciekaw, czy zmiany wprowadzone w kolejnym wydaniu tej piłki nie zniszczą jej początkowego klimatu. Jak się okazało, WINNING ELEVEN 3 nie zawiódł mnie ani troszkę i już jestem pewny, że gra ta zostanie ogromnym przebojem. Ciągle nie wiadomo, jak tym razem KONAMI poradzi sobie z podaniem prawdziwych nazwisk zawodników, co było w sumie jedną z największych wad ISS PRO. Dla mnie osobiście, zmienione nazwiska nie miały większego znaczenia, ale wielu maniaków piłki nożnej odczuwało z tego powodu pewien niedosyt. W ISS PRO mieliśmy do dyspozycji 32 drużyny narodowe i o ile ich liczba nie zostanie rozszerzona, to marne są szanse na zobaczenie biało-czerwonej flagi. Z niecierpliwością czekamy na europejską premierę, w międzyczasie zagrywając się w ciągle doskonały ISS PRO.

Norby

Serdeczne podziękowania dla Ejsiego za pomoc w przygotowaniu tego materiału

PS. Nie wiadomo jeszcze, czy gra ta ukaże się u nas pod nazwą ISS PRO 98, czy też firma KONAMI po raz kolejny zdecyduje się na jakąś zmianę jej nazwy w Europie. Nie znana jest także nawet przybliżona data jej europejskiej premiery, gdy tylko zdobędziemy więcej informacji na ten temat, na pewno o wszystkim Was poinformujemy.

W PRZYGOTOWANIU

Przed nami kolejna porcja najciekawszych zapowiedzi. W tym miesiącu menu mamy bardzo zróżnicowane. Od gier opartych na ostatnich przebojach kinowych, takich jak Tomorrow Never Dies czy Alien, poprzez ciekawie zapowiadające się przygodówki (m.in. Riven) do strzelanin oraz bijatyk. Jeżeli tylko producenci dotrzymają obiecanych terminów czeka nas niezwykle ciekawy rok.

TOMORROW NEVER DIES

MGM INTERACTIVE
Wrzesień (USA)

[illegible] „dojrzewania” [illegible] powiedzieć. Każdy z [illegible] przybierał inną [illegible] wyścig, zjazd [illegible] strzelanka First Person [illegible] bijatyka. Od razu [illegible] się stary BATMAN THE MOVIE.

PARASITE EVE

SQUARESOFT/SQUARESOFT
Kwiecień (USA)

PARASITE EVE to gra na wzór głośnej RESIDENT EVIL (przygodowa akcja/horror). Wcielamy się w postać pani detektyw [illegible] okiej bieg[illegible] prowadzącej [illegible] k[illegible] śledztwo. [illegible] oparta [illegible] wydanej w Japonii powieści, chociaż trzyma się jej dość luźno. W pracach nad grą biorą udział graficy odpowiedzialni za efekty do filmów True Lies i Apollo 13. Grafika w podwy[illegible] nej rozdzielczości prezentuje się bardzo dobrze, ruchy [illegible] osiągnięto [illegible] techniki Motion Capture, znakomita muzyka trzyma w napięciu. Pozycja godna uwagi.

ONE

[illegible]

Dawno na PSX'e nie mieliśmy tak porządnie zapowiadającej się strzelaniny. Programiści z ASC GAMES obiecują, że wraz z pojawieniem się ich najnowszego dziecka - ONE, zasadniczej zmianie ulegną wszystkie czynniki kształtujące gry tego typu. I choć brzmi to nieco tajemniczo, to je im wierzę. Przede wszystkim wprowadzono asynchroniczne ładowanie danych, co pozwoli na stworzenie „ciągnących się kilometrami” leveli bez żadnego doczytywania czy innych przestojów. Niekiedy eksplozje potrafią przesłonić pół ekranu, a trzeba wiedzieć, iż wzrost agresji naszego bohatera jest wprost proporcjonalny do ilości zniszczeń przez niego dokonanych. Kierowaną przez nas postać obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, aczkolwiek kamera jest w nieustannym ruchu, często zmieniając ujęcia. Wszystko to okraszone zostało przecudnymi futurystycznymi scenariami z takimi efektami świetlnymi, że aż dech zapiera.

RIVEN

CYAN/ACCLAIM
Luty (EUROPA)

RIVEN [illegible] któ rej akcja [illegible] się w [illegible] gdy kończy się MYST. Bohaterem gry jest Atrus, [illegible] porwał i uwięził [illegible] - Catherine. Na pięciu kompaktach [illegible] ok. 4000 wyrenderowanych [illegible], co jest pięciokrotnie większą [illegible] niż w MYST. Jakość renderingów jest wyśmienita, co w połączeniu z nastrojową muzyką daje pozycję pretendującą do najlepszej w gatunku na PlayStation.

BREATH OF FIRE

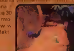
CAPCOM/CAPCOM
Luty (USA)

Po ogromnym [illegible] sie FF VII, [illegible] prześcigają się w wydawaniu [illegible] na naszą konsolę. Również CAPCOM, f[illegible] znane[illegible] bijatyk i [illegible] owmatów [illegible] pow[illegible] kontynuację BREATH OF FIRE [illegible] opisanej wcześniej [illegible] SNES. [illegible] będzie oczywi[illegible] oprawę graficzną i znakomity dźwięk [illegible] zbudowane [illegible] wielu polygonów i dwa [illegible] przedstawienie akcji, to waz[illegible] gry. Dodatkowo, każda [illegible] będzie miała swoje własne unikalne [illegible] używania przedmiotów. Coż, jeśli wszystko się sprawdzi to jeszcze usłys[illegible] cie [illegible] tym tytule na łamach PSX [illegible]REME.

GEX 2

CRYSTAL DYNAMICS/MIDWAY
Marzec (EUROPA)

Na[illegible] pra[illegible] ustanowi nowy stan[illegible] platformówek. GEX w [illegible] będzie pracował w pełni [illegible] środowisku w wysokiej ro[illegible]. Jaszczur składa się z 250 polygo[illegible] sporo nowych umiejętności ([illegible] około 100), ale i tak wszystko sprowadza się do biegania i wskakiwania [illegible] przewijana [illegible] prędkością 30 kl./s daje mro[illegible] żący krew w żyłach efekt



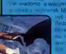
TENCHU

SONY [illegible]

Wygląda to jak BUSHIDO BLADE, ale niewiele ma z tym tytułem wspólnego. Najogólniej mówiąc, jest to METAL GEAR SOLID osadzony w szesnastowiecznej Japonii. Gracz kieruje wojownikiem ninja - Rikimaru (facet) albo Ayame (kobitka). Mając do dyspozycji całe „osprzętowanie" musi wykonać szereg misji polegających najczęściej na zlikwidowaniu jakiegoś osobnika szybko, cicho i efektywnie - gwiazdka w czole albo miecz w bebechach. Gra pracuje w pełni trójwymierowym środowisku, ale o jakości grafiki, na tym poziomie zaawansowania prac, ciężko jest coś sensownego powiedzieć. Na razie wygląda spoko.

ALIEN RESURRECTION

ARGONAUT/FOX INTERACTIVE
Czerwiec (Europa)



Jako że [illegible] „Obcego" serie [illegible] zapowiedź tej [illegible] temat nie wiadomo, a wszystkie [illegible] screeny pochodzą [illegible] filmowych, których ma być [illegible] bardzo dużo. Będzie to strzelanka Third Person rozgrywająca się na statku opanowanym przez Obcych. Gracz kieruje poczynaniami pięciu postaci, przeprawia je przez trzynaście leveli, których celem jest nie dopuszczenie, aby jednostka dotarła do Ziemi.

BATMAN & ROBIN

PROBE/ACCLAIM
Marzec (USA)

Muszę przyznać, że jak na razie ter[illegible]min „BatMan" kojarzy mi się z jakimś kn[illegible]tem. Wszystkie filmy i gry jakie widziałem do tej pory były cienkie jak dro[illegible] [illegible] jestem na[illegible]iwny, ale mam powody przypuszczać, że nowy BATMAN & ROBIN ma szansę zatrzeć złe wrażenie swoich poprzedników. Po pierwsze, gra jest w pełni 3D - kolorowa i teksturowana. Jeździmy sobie w Batmobilu po mieście w oczekiwaniu na jakieś wezwanie, np. do muzeum wdarli się złodzieje. Wtedy gaz do dechy, slalom pomiędzy autami, [illegible] my pod muzeum, wysiadka, wpadamy do obiektu [illegible] i po mordach, i po mordach. Sterujemy jedną z trzech postaci: Batmanem, Robinem lub dziewuchą „nietoperza". Może coś z tego będzie...

NAJLEPSZE GR

NOMINACJE - KATEGORIE NOMINACJE - KATEGORIE

PRZYGODOWKI

Discworld 2

Da[illegible] przygód niezbyt rozgarniętego magika Rincewinda. Nasz bohater za wszelką cenę próbuje przywrócić „stary ład", ponieważ ŚMIERĆ poszedł na wakacje. Magia dwoi się i troi, wykonując co rusz to nowe numery, gra zaskakuje nas niekonwencjonalnymi rozwiązaniami. Spora dawka MontyPythonowskiego humoru.

PSX Extreme Nr 4

Nightmare Creatures

Zmagania z zastępem potworów w pełni trójwymiarowym świecie. Grę wyróżnia mroczny klimat, a niektóre wydarzenia na ekranie mogą wywołać palpitacje serca gracza.

PSX Extreme Nr 5

Broken Sword 2

Przygodówka w najlepszym wydaniu. Łakomy kąsek dla fanów gatunku. Oprawa audio-video na naprawdę wysokim poziomie. Fabuła również [illegible] sobie.

PSX Extreme Nr 6

BIJATYKI

Tobal 2

Graficzny majstersztyk ludzi ze Squaresoft, mordobicie wykorzystujące 90% mocy PlayStation. Ma najwyższą rozdzielczość z dostępnych tego typu gier i jedne z najbardziej rozbudowanych rzutów oraz [illegible].

PSX Extreme Nr 1

Oddworld: Abe's Oddysee

Gra przygodowa w konwencji platformówki wymagająca od gracza wyobraźni i pomysłowości. Całość okraszona dosyć dobrą dwuwymiarową grafiką. Oprawa dźwiękowa [illegible] Abe i jego kolegów potrafi rozśmieszyć największego gbura.

PSX Extreme Nr 3

Tomb Raider 2

Bardzo udana kontynuacja przygód Lary Croft. Program nie tchnie świeżością, posiada jednak to coś (Larę), co przykuwa graczy do konsoli na wiele wielo godzin. Osiemnaście bardzo rozbudowanych poziomów pozwala zarwać [illegible] parę nocy.

PSX Extreme Nr 4, 5

PLATFORMÓWKI

Croc

Firma Argonaut Software i jej produkt stała się prekursorem wszystkich trójwymiarowych platformówek na PSX-a. Tytuł ten cechuje pełne 3D, sympatyczny główny bohater oraz całkiem przyzwoita grywalność.

PSX Extreme Nr 4

Beast

Twórcy BomberMana zaskoczyli nas znakomitą „mordobitką". Duża ilość ciosów i combosów, na dodatek można zamieniać w bestię. Ładna, szybka i całkiem grywalna.

PSX Extreme Nr 5

INNE

Poy Poy

[illegible] gra w trybie Multiplayer! A na dodatek [illegible]. Czy najlepsza [illegible]

PSX Extreme Nr [illegible]

Parappa The Rapper

Jedna [illegible] je[illegible] w przyczyn[illegible] [illegible] ze zjawisk[illegible] Gry [illegible] PSX zaowocował [illegible] kontynenty, gdzie wywołała mieszane opinie.

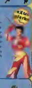
PSX Extreme Nr 4

Pandemonium 2

Kontynuacja przeboju sprzed roku. Diametralnie zmieniony klimat, lecz nadal wspaniała grafika i te same zasady pseudotrójwymiarowej platformówki. Zabawa jakich mało!

PSX Extreme Nr 4

Soul Blade



Bijatyka spod znaku mistrzów gatunku, czyli firmy Namco. Poszczególni wojownicy używają swych broni w sposób niezwykle efektowny. Pomimo, że gra mniej skomplikowana niż Tekken 2 przez dłuższy czas nie schodziła z czołowych miejsc list przebojów.

PSX Extreme Nr 4

STRATEGIE

X-Com

Praktycznie dokładna kopia poprzedniej części (UFO-Enemy Unknown) popularnej strategii, w której specjalna organizacja bojowa walczy z atakującym Ziemię kosmicznym najeźdźcą, tym razem pod wodą. Na[illegible] atutem gry jest bardzo rozbudowana strona taktyczna i merytoryczna, co tworzy niepowtarzalny klimat i przykuwa na godziny do monitora.

Warcraft II

Magia i Miecz w czasie rzeczywistym - kontynuacja odwiecznej wojny pomiędzy ludźmi i orkami. Trzy elementy klasycznej strategii - rozbudowa, obrona i atak połączone ze znakomitą grafiką przyciągną każdego miłośnika strategii.

PSX Extreme Nr E

Crash Bandicoot 2

Ma[illegible] czekała [illegible] swojej kontynuacji. Jeszcze bardziej dopieszczona grafika, ciekawe, zwariowane pomysły, nowe możliwości ruchów Crasha i sporo interesujących poziomów zapewniły grze duże zainteresowanie wśród graczy. Gra dla wszystkich dużych i małych.

PSX Extreme Nr 5

Bushido Blade

Oryginalne mordobicie, w którym pojedynczym ciosem można zabić przeciwnika. Trójwymiarowe i interaktywne [illegible] areny dodają realizmu temu tytułowi.

PSX Extreme Nr 6

Vandal Hearts

Interesujące połączenie roleplay'a ze strategią rozgrywaną na tury. Kilkunastoosobowa drużyna podróżuje po świecie poszukując sposobu na obalenie tyrani[illegible] na kilka profesji[illegible] walorami systemu wykorzystania poziomów doświadczenia to główne atuty gry.

PSX Extreme Nr 1, E, E

Red Alert

Kontynuacja znanego hitu Command & Conquer w lepszej oprawie graficznej i z nowymi ciekawymi rozwiązaniami. Najogólniej mówiąc jest to strategia w czasie rzeczywistym polegająca na rozegraniu kilkudziesięciu misji w fikcyjnym konflikcie pomiędzy Sowietami a Resztą Świata.

PSX Extreme Nr 5

Disney's Hercules

Platformówka Disneya bazująca na filmie animowanym. Wcielamy się w mitycznego herosa i przemierzając kolejne pełne kolorowe światy okładamy przeciwników swymi silnymi pięściami.

PSX Extreme Nr 2

Street Fighter Ex Alpha Plus

Kolejny, tym razem trójwymiarowy Street Fighter. Małą liczbę ciosów specjalnych rekompensują zróżnicowane i niezwykle rozbudowane combosy.

PSX Extreme Nr 2, 4

SPORTOWE

NHL '97

Na[illegible] symulac[illegible] hokeja na lodzie minionego [illegible]. Dobra grafika, muzyka i duża dawka grywalności. A na dodatek pojedynki bokserskie na tafli! Cza[illegible]

ISS Pro '97

Ta piłka nożna pojawiła się nagle i od razu została okrzyknięta hitem. Na uwagę zasługuje przede wszystkim znakomite odwzorowanie ruchów graczy, o[illegible] techniki motion-capture. Minusem jest ubogie menu. Szkoda też, że zabrakło reprezentacji reprezentacji Polski.

PSX Extreme Nr 1

NBA Live '97

Kontynuacja przeboju sprzed roku. Diametralnie zmieniony klimat, lecz nadal wspaniała grafika i te same zasady pseudotrójwymiarowej platformówki. Zabawa jakich mało!

Total NBA '97

Najlepsza koszykówka dostępna do tej pory na rynku. Wspaniała animacja i grafika są idealnie połączone z [illegible] grywalnością. „Musisz-mieć" [illegible] gier sportowych.

PSX Extreme Nr 1

Pita

RY ROKU 1997

E NOMINACJE - KATEGORIE NOMINACJE - KATEGORI

WYŚCIGI

F1 '97

Ulep[illegible] czeniu z dużą [illegible] wolności reklam[illegible] sują przeciętne [illegible] wykonanie gra [illegible]

PSX Extreme Nr 3, 5

Rapid Racer

Dynamiczne wyścigi łodzi motorowych. Grafika w wysokiej rozdzielczości przerwała pod tym względem dominację Segi Saturn, poza tym generowane [illegible] trasy pozwalają przedłużyć czas grania w nieskończoność. Produkt ten podniósł wysoko poprzeczkę.

PSX Extreme Nr 4

TOCA Touring Car Champ.

Bardzo emocjonujące wyścigi, które potrafią sprawić, że można zapomnieć o całym świecie. Przecudowny model jazdy i rozwałka – to jest to!

PSX Extreme Nr 6

Test Drive 4

Wbrew pozorom, gra nie [illegible] nej serii, lecz przypomina [illegible] Need For Speed. Najwięks[illegible] są wspaniałe samochody, których możliwości odkrywamy biorąc udział w ruchu ulicznym.

PSX Extreme Nr 5

Rage Racer

Czysto zręcznościowe wyścigi ze stajni NAMCO, specjalistów od gier czysto zręcznościowych. Adrenalina, zabójcza prędkość oraz zero zbędnego w tym przypadku realiz[illegible] [illegible] tę grę w ś[illegible] czołówce.

PSX Extreme Nr 5

Porsche Challenge

Gra reklamująca Porsche Boxter wprowadziła możliwość grania [illegible] zmieniających się [illegible]sach oraz drobnego oszustwa w postaci ukrytych skrótów, co w połączeniu z dość dobrą grafiką tworzy całkiem udany produkt.

PSX Extreme Nr 1

Moto Racer

[illegible] wyścigi motocykli o dużej pojemności, ale i wyścigi moto[illegible]. O ile te pierwsze są [illegible], to drugą opcję można potraktować nieco z przymrużeniem oka.

PSX Extreme Nr 4

Rally Cross

Nieodzowne wyścigi stworzone dla maniaków skoków i wybojów. Nieustanna praca amortyzatorów często towarzyszy zmaganiom na zabłoconej trasie.

PSX Extreme Nr 3

Micro Machines v.3

Wyścigi małych samochodzików znane ze starszych platform wracają w nowej, trójwymiarowej oprawie graficznej. Gra dobra dla jednego gracza, jednak dopiero w trybie Multiplayer daje pełnego czadu.

PSX Extreme Nr 1

V-Rally

Multum tras, samochody znane z [illegible] i wyśmienita grafika tworzą jeden z lepszych wyścigów na PSX, a pomimo [illegible] ego modelu jazdy. Ponad 700 tys. s[illegible]danych kopii [illegible]mej Europie mówi samo za siebie.

PSX Extreme Nr 1

Duke Nukem

Konwersja znakomitej PeCetowej gry – chociaż trochę nieudana, niewiele straciła na grywalności i pomimo że Książę nie rzuca wszystkich haseł, jest to jeden z lepszych doomów na PSX'e.

PSX Extreme Nr 5

KNOTY ROKU 1997

Tak [illegible] bo[illegible] zdjęcia [illegible] chod[illegible] Wydaje nam się, że chodzi [illegible]

[illegible]

STRZELANKI

MDK

Połączenie pompatycznej muzyki z bezlitosną rzeźnią na ekranie owocuje [illegible] psychodelicznym klimatem. Multum [illegible] wywołujących niekontrolowane wybuchy śmiechu, daje budzący kontrowersje efekt końcowy.

PSX Extreme Nr 5

Colony Wars

Symulator gwiezdnych wojen o niespotykanej dotąd oprawie graficznej. Dwa kompakty zawierają szereg różnorodnych misji, połączonych w wielką kampanię. Zastosowane efekty graficzne potrafią zachwycić każdego. Colony Wars został bardzo ciepło przyjęty zarówno w Europie jak i w USA.

PSX Extreme Nr 4

Ray Storm

Klasyczna strzelanina z widokiem z góry. Jedna z najlepszych gier [illegible] klasie. Nowością jest jej pełna trójwymiarowość nie spotykana dotąd w podobnych tytułach.

PSX Extreme Nr 2

Time Crisis

Najlepsza pistoletowa strzelanina. Nowością w gatunku jest możliwość chowania się za [illegible]martymi osłonami. Znakomita konwersja z automatu NAMCO nie straciła wiele możliwości w wersji konsolowej.

PSX Extreme Nr 1, 6

Ace Combat 2

Pomieszanie symulacji i strzelaniny. Gracz wciela się w rolę najemnika przed którym stoi szereg bardzo zróżnicowanych misji. Graficznie nie ma konkurencji wśród podobnych tytułów na Pleyaku.

PSX Extreme Nr 3

G-Police

Policjant, który próbuje odnaleźć zabójcę swojej siostry. Wartka akcja, wiele rajcowności, tony wybuchów, tajemniczy i mrożący klimat, ciężkie godziny spędzone przy Sonisku – to wszystko gwarantuje Ci G-Police.

PSX Extreme Nr 4

RPG

Wild Arms

Przedsmak Final Fantasy 7. Wbrew dziecinnej grafice gra jest całkiem trudna i bardzo rozbudowana. Fabuła jest wciągająca, a grywalność stawia ten tytuł w ścisłej czołówce RPG na PSX.

PSX Extreme Nr 1

Castlevania

Gra z tradycjami. Bardzo zaskakująca pod względem fabuły jest niezwykle rozbudowana i oferuje jedną z najlepszych opraw graficznych 2D oraz naprawdę wspaniałą muzykę.

PSX Extreme Nr 2

Final Fantasy VII

To superprodukcja firmy SQUARESOFT znalazła się w domach milionów posiadaczy PlayStation na całym globie. To gra o niespotykanie rozbudowanej fabule i porażającej grafice, zawierająca jednocześnie wiele zręcznościowych elementów. W zasadzie jest to wyżyłowanie możliwości PSX.

PSX Extreme Nr 3

Na koniec pozostaje już tylko życzyć Wam i Nam (kto to pisał?!) żeby przy okazji jakichkolwiek podsumowań rubryka „Kiszki” była coraz to mniej obszerna. Na jej kompletny brak nie ma co liczyć. Zawsze znajdzie się nierzetelny producent chcący wcisnąć gniota jak największej ilości graczy.

Redakcja

NAJLEPSZE GI

(zg)RED.(y) TYPUJĄ (zg)RED.(y) TYPUJĄ

	Aju	Mr. Ściera	HIV	Norby
Bijatyki	**Soul Blade** [illegible] bijatyk, ale [illegible] W kwestii [illegible] bijatyk, jak ciosy, combosy itp. nie wypowiem się, gdyż się na tym nie znam.	**Soul Blade** [illegible] wybór. Do [illegible] Soul Blade [illegible] w zasadzie [illegible] punktów [illegible] Majstersztyk!	**Soul Blade** [illegible] jest [illegible] zyka, lecz [illegible] 1997 bez konkurencji.	**Tobal No.2** Druga część [illegible] świetną grafikę [illegible] gra się [illegible]
Platformówki	**Crash Bandicoot 2** W erze gier 3D Crash nie powinien już [illegible]. Ale posiada tę jedną ważną cechę, mianowicie grywalność, dzięki której będę się zagrywać w Crashe jeszcze przez długie miesiące i niejedno jabłko jeszcze zeżrę	**Croc** Croc to pełna swoboda 3D, a nie oszukana na oczy grafika (Crash). Nie jest to może Mario 64, ale gra się fajowo. Główny bohater jest cool, fajnie kręci tyłkiem.	**Crash Bandicoot 2** Ten genetyczny bubel „Crash" jest tak sympatyczną postacią, że wprost nie mogę się oprzeć giercе CB2. Super dynamika, nietuzinkowy humor, rozbudowane levele, głupkowaty NEO, skondensowana zabawa miodna!	**Crash Bandicoot 2** To, co wyprawia ten rudzielec na ekran przebija wszystko! Jego głupkowat ruchy, miny, tańce i tupanie rozśm każdego ponuraka. No i ten niesamowi engine graficzny, po prostu miodzio!
Przygodówki	**Tomb Raider 2** „Brunetki, blondynki, ja wszystkie was [illegible]" będzie udana kontynuacja starego pomysłu. Grafika na poziomie, dźwięk powyżej poziomu, a sama Lara to tzw. kobieta 100%. Nic dodać, nic ująć: w swojej kategorii TR2 rządzi.	**Discworld 2** Lubię gry śmieszne. Dead, w ubraniu jak Święty Mikołaj, z przepitym głosem odwala na ekranie takie numery, że można boki zrywać. Czy może być coś lepszego? Ja to uwielbiam. Szkoda, że zagadki są tak debilne.	**Nightmare Creatures** Ten horrorowaty klimat: ciemne zaułki, potwory żądne krwi, muzyka powodująca dreszcze, zombiaki, rzeźnia maksymalna. Uwielbiam takie klimaty! Krew, krew, krew!	**Nightmare Creatures** Mroczna atmosfera, groźne monst duża krew... no, może Resident Evil to jest, ale gra i tak wyraźnie wybija się p przeciętność.
RPG	**Final Fantasy VII** No, no, jedno cacko - tylko mogę powiedzieć. Gra rozwala od samego początku do samego końca. Zresztą było już tyle o niej napisane, że nie warto pisać kolejnych superlatyw. Jest to na pewno objawienie roku.	**Final Fantasy VII** Jakiej superlatywy pod adresem FF VII by nie napisać, to i tak by się zgadzało. Ta gra to dzieło sztuki. Rządzi i tyle.	**Final Fantasy VII** Ta gra mnie po prostu zabiła. [illegible] w ten tytuł czułem się jak niewolnik w dybach, tak się wczułem. Do FF7 będę przykuty jeszcze na długo. Super grafika, bardzo dobra muzyka, dopracowana do granic wytrzymałości fabuła - to jest to!	**Final Fantasy VII** Oj, niedobrze, znowu się zakochał Najpierw Lara, a teraz Tifa zawróciła w głowie. I jak tu żyć w realistyczn świecie?
Sportowe	**ISS Pro '97** [illegible] piłka nożna, powiem więcej - po prostu The Best! Zawodnicy wychodzą na pozycje, brak „pewnych" miejsc do strzelenia gola i ta grywalność. Eh, co tu dużo mówić. Ludzie z Electronic Arts mogą szukać sobie nowej pracy	**ISS Pro '97** Jedyny sensowny wybór to ISS Pro. Po pierwsze dlatego, że lubię piłkę nożną, po drugie - dobrą grafikę, po trzecie - duże możliwości, a po czwarte - brak schematyczności. Wszystkim tym wymogom gra ta odpowiada.	**ISS Pro '97** Nie znam lepszej gry sportowej! Jest to tak czadersko piłka, że można się pociąć po nogawach ze szczęścia! Ten engine, ten Motion Capture, te akcje, te... normalnie wszystko jest tak dopracowane, że brak mi słów!	**ISS Pro '97** Nie będę może zbyt długo wywodził na temat tej gry, bo wprowadzi pozostałych członków redakcji w zakłopotanie. Panowie, brakuje W doświadczenia, choć przyznam bez b że Lan czasami potrafi mnie zaskoczy
Strategie	**Red Alert** Przez tę grę można zawalić sobie niejeden dzień. Dowodzenie oddziałami wojskowymi zawsze było moim marzeniem, a tu mogę spełnić wszystkie moje pragnienia.	**Red Alert** Red Alert za hektolitry adrenaliny, które wydziela mi się podczas gry po kablu. Doświadczyłem na własnej skórze, jak szybka jest „powolna" gra strategiczna. Czad.	**Warcraft II** Co prawda nie jestem fanem gier strategicznych i z reguły je tylko „oglądam", ale WARCRAFT 2 bardzo mi się spodobał, nawet bardziej niż RED ALERT. Niezły klimacik.	**Red Alert** No cóż, redakcyjni koledzy potwierdzą, podczas gry w Red Alert zatracam się całkowicie i wtedy już nic do mnie dociera, co powinno starczyć za najlep rekomendację tej gry.
Strzelaniny	**G-Police** Bardzo przyjemnym jest czasem się wyżyć i pozabijać kilka winnych lub niewinnych istot. To, co przemawia za G-Police, to to, że nie jest za prosta strzelanka, ale gra wymagająca czegoś więcej od gracza, niż ciągłego naciskania fire a	**Ace Combat 2** Trudny wybór. W końcu solidna, rozmiatająca rebelia Ace Combat 2 wzięła górę nad supergrafiką (Colony Wars) i giwerą w dłoni (Time Crisis). Gra dopracowana w każdym szczególe. Tutaj naprawdę czuć prędkość. To lubię.	**Colony Wars** Gra urzekła mnie przepiękną grafiką w wysokiej rozdzielczości i klimatem. Zróżnicowane misje, obłędnie wykonane obiekty, czad po prostu! A walki to już także miodzio, że dolną wargą zakryłem swój kark, w [illegible] popadłem podziw!	**Ace Combat 2** Po prostu świetna grafika, znakomi sterowanie (wibrujący analog rule i duże, duże strzelanie, czyli to, co tygr lubią najbardziej!
Wyscigi	**Toca Touring Car Championship** Gdy w połowie grudnia ujrzałem tę grę, wiedziałem, że jest to gra, na którą czekałem cały rok. Wreszcie wyścigi odpowiadające moim wysokim wymaganiom. Moja gra roku!	**Micro Machines V3** [illegible] lubię wyścigi, a w [illegible] to widziane z góry. Micro Machines V3 to grywalność, dynamika, humor, grafika i Multiplayer	**Toca Touring Car Championship** Jak dotąd, moim faworytem w kategorii wyścigów samochodowych była gra V-RALLY, lecz teraz liderem jest dla mnie właśnie TOCA. Słaba grafika, super muzik, ale grywalność wykopała mnie d... [illegible]! Po prostu czad!	**Rage Racer** Bardzo ładna, świetna graficzn i o jeszcze lepszej grywalności wyśc która potrafią wciągnąć na wiele god i wycisnąć z naszej konsoli napraw [illegible] prędkość.
Inne	**PaRappa The Rapper** [illegible] wymyślił PaRappę [illegible] nagrodę Nobla w dziedzinie gier [illegible]. Jest tylko jedno „ale": [illegible] gra jest taka krótka??? W tym [illegible] grać.	**PaRappa The Rapper** PaRappa the Rapper. Co [illegible] małe „coś" w wyglądzie małego [illegible]. Barry ego odwala idiotyczny taniec z idiotycznymi postaciami w idiotycznych sytuacjach. Ta gra mnie rozwaliła [illegible]	**PaRappa The Rapper** [illegible] mogę powiedzieć... Chyba [illegible] jeśli czadem, choć styl szybko ją [illegible] (2 godziny). Lecz nawet [illegible] tego tytułu zapewne [illegible] w mojej [illegible]	**PaRappa The Rapper** [illegible] mało ze śmiechu nie zmarłem, a muzyka dziś prześladuje po nocach. Jeś rapowałeś do tej pory z PaRappą, to [illegible] dłużej.
Moja Gra Roku	**TOCA Touring Car** Ta gra jest po prostu najlepsza i tyle!	**PaRappa The Rapper** Ta gra to klasa sama w sobie. Proste a [illegible]	**TOCA Touring Car** Taki model jazdy to perełka, a klimat wprost niesamowity. Jeśli jeszcze nie widziałeś tej gierki, to odpal wrotki i suń do sklepu!	**Red Alert** Najlepszy RTS wreszcie na Playstati Nie zasiadaj do niego, jeśli nie masz kilku godzin wolnego czasu. YES SIR

Piła

RY ROKU 1997

(zg)RED.(y) TYPUJĄ

(zg)RED.(y) TYPUJĄ

Air	Myszaq	Piotrek	Loki	Kali
Soul Blade [illegible]	**Soul Blade** [illegible] to gra mojej [illegible], to [illegible] stanowi wzór oprawy audio-wizualnej, a dzięki opcji Edge Master Mode [illegible]	**Soul Blade** Przede wszystkim efektowne [illegible] mordobicie nie dające jednak [illegible] satysfakcji, jak Tekken 2. Mimo wszystko w ubiegłym roku Soul Blade zdecydowanie rządzi	**Soul Blade** [illegible] bijatyk [illegible]. To prawda, że jest to [illegible] polecenia	**Street Fighter Ex Alpha Plus** [illegible]
Crash Bandicoot 2 Zabawna kontynuacja Crash Bandicoota. Nowe ruchy, nowe możliwości, wspaniała zabawa na długie zimowe wieczory	**Crash Bandicoot 2** Nie pytajcie dlaczego. Ja już wszędzie widzę te małe skaczące [illegible], które nie dość że demolują mi dom, to ciągle mają ochotę na więcej jabłek. Ratunku!!!	**Crash Bandicoot 2** Kolejna porcja skakania, skakania, skakania. Choć platformówki to nie jest mój ulubiony gatunek gier muszę obiektywnie przyznać, że Crash 2 to kawał solidnej roboty	**Crash Bandicoot 2** Rewelacyjny lisek uderza ponownie. Ta gra ma niesamowitą grywalność jak nie wierzycie to zapytajcie moją siostrę, ona się zna. Na szczęście gra nie potwierdziła zasady, że kontynuacja to 100% knot	**Crash Bandicoot 2** Duża dawka humoru. Grafika kasuje wszystkie pozycje w tej kategorii. Znakomicie wykreowany główny bohater [illegible] za nim szaleją
Tomb Raider 2 Nowa, lepsza, ładniejsza Lara. Kilkanaście leveli wspaniałej przygody. Żadna rewolucja, po prostu bardzo solidna gra. W swojej kategorii bez konkurencji	**Nightmare Creatures** Można by się spierać, czy jest to przygodówka, czy nie. Ja jednak uważam, że jak dasz w mordę, to od razu jest przygoda, a niesamowity klimat i niezgorsza grafika tylko mnie w tym utwierdzają	**Tomb Raider 2** Znowu przez Tomb Raidera zawaliłem wiele istotnych spraw. Gra wciąga z siłą tornada, a Lara porusza się z jeszcze większym wdziękiem niż w „jedynce”	**Tomb Raider 2** Co tu dużo mówić. Tomb Raider 2 choć niezbyt rewolucyjny, to i tak rządzi. Zabawa murowana na kilkanaście dobrych wieczorów. Lara ponętna jak zwykle, a te jej kombinezony	**Tomb Raider 2** Aby [illegible] prawdziwą magię tej gry, wystarczy wypowiedzieć dwa słowa - Lara Croft. Ta kobieta to najmocniejszy magnes na Ziemi i nawet zwykły „mission pack” z jej udziałem staje się hitem.
Final Fantasy VII Ogromny budżet, ponad 5 mln. sprzedanych kopii w samej Japonii. Porywająca fabuła, cudowna grafika. Prawdopodobnie najbardziej ambitna gra w historii [illegible] udowodni, że jest inaczej	**Final Fantasy VII** Rok '97 to odkrycie japońskiego RPG, a co jest najlepszym „żółtym” roleplayem? Oczywiście FF7. Ta gra to niesamowity olbrzym, aż tętniący życiem świat.	**Final Fantasy VII** Ta gra po prostu wbiła mnie w fotel. Niesamowita, wciągająca fabuła, [illegible] oprawa graficzna. Czegóż chcieć więcej? Dla mnie gra roku.	**Final Fantasy VII** Tej gry nie da się ogarnąć ludzkimi słowami, to majstersztyk, gra na miarę lądowania człowieka na Księżycu. Klimat, grafika, muzyka, ciekawa fabuła - to musi [illegible] PSX-owego gracza. Uff, wystarczy, gram dalej...	**Final Fantasy VII** Ta gra pozwala oderwać się od rzeczywistości i naprawdę przeżyć przygody bohaterów, a nawet wczuć się w [illegible] osoby. Olśniewająca [illegible] na długo zapada w pamięci.
ISS Pro '97 Gra, która grywalnością przebija wszystko. Parę błędów jakie znalazłem w grze nie liczy się. To najlepsza piłka w jaką kiedykolwiek grałem	**ISS Pro '97** Żadna Fifa czy Actua się nie umywa. ISS Pro to esencja piłki nożnej. Otrzymujemy grywalność, a także doskonale odwzorowane ruchy zawodników nie pozwalają obojętnie przejść obok tego tytułu	**ISS Pro '97** Kiedy zobaczyłem tę grę po raz pierwszy opadła mi szczęka. Poziom wykonania dotychczas niespotykany, ruchy piłkarzy po prostu rewelacyjne. Szkoda tylko, że zabrakło reprezentacji Polski	**ISS Pro '97** Tu bym skłamał, gdybym nie napisał, że gra jest za[illegible]. Mając takiego sąsiada w domu mogę wysiąść tyłek na transmisje TV podrzędnych meczy Widzewa z Legią (tfu...)	**Total NBA '97** Najlepsza koszykówka na świecie, której odebrać ten tytuł to chyba tylko Total NBA '98. Genialna grafika i animacja tworzą wraz z grywalnością naprawdę zabójcze combo
Red Alert Prosty wybór - oczywiście Red Alert. Na szczęście udana konwersja PC-towego hitu. Gra się wspaniale, tryb Multiplayer to jest to!	**Red Alert** Po prostu najlepsza strategia na PSX'a. Zresztą spytajcie Kalego i Norby'ego oni Wam powiedzą. (O trybie Multiplayer oddziale Tanx i 6-godzinnych bataliach)	**Vandal Hearts** Grafika może i na poziomie średnim, ale grywalnością po prostu przytłacza. Zasypiając i budząc się, chcąc nie chcąc rozgrywałem w myślach kolejne bitwy	**Red Alert** Zawsze chciałem być generałem, ale od kat. „D” Pozostał mi już tylko Red Alert. Mogę wysyłać na pewną śmierć (w wypadku gry z Norbym) swoich żołnierzy. Ale tak poważnie (sic!), świetna strategia, pokazuje pazurki w czasie gry po kablu	**Red Alert** To, co RED ALERT wyprawia z ludźmi grającymi po kablu, można porównać do tego, co HIV wyprawia z [illegible]. Grającego w niego człowieka jest tak trudno oderwać od ekranu, jak Naczelnego od plakatu LARY CROFT
Time Crisis Kolejna konwersja automatowego hitu Namco. Na padzie gra się słabo, ale z pistoletem zabawa jest znakomita. Cudowny klimat i fabuła dopełniają całości	**Time Crisis** Namco kolejny raz pokazało swój lwi pazur. Z gunem czy bez, ta gierka rządzi, odstawiając saturnowskiego Virtua Cop 2 na boczny tor. Dynamika i zawrotne tempo akcji naprawdę potrafią zwalić z nóg	**Colony Wars** Jak zacząłem grać, to zapomniałem o upływającym czasie. Ocknąłem się rano i znowu nie poszedłem do szkoły. I tak przez cały tydzień	**Ace Combat 2** Ace Combat 2 to strzelanka nieprzeciętna. Masa samolotów do wyboru, arcyciekawe misje do wykonania, masa Migów do rozwalenia. Czego więcej trzeba do szczęścia [illegible]	**Ace Combat 2** Jako jedna z niewielu strzelanin symulacyjnych posiada grywalność wystarczającą na obdarowanie wszystkich gier tego typu na PSX-a
Formula 1 '97 [illegible] w żadnej innej grze na PlayStation [illegible] mogło by być lepsze. Klimat [illegible] Formuły 1 [illegible]	**Rapid Racer** Mimo iż część redakcji dosyć sceptycznie podchodzi do tej pozycji, to mnie ona bardzo przypadła do gustu. Hi-Resowa grafika i 60 fps tworzą naprawdę wybuchową mieszankę, którą dodatkowo [illegible]	**Rapid Racer** Ultrapłynna animacja i to w wysokiej rozdzielczości wywarła na mnie spore wrażenie. Jest to jeden z tych tytułów, które chcę mieć w swojej kolekcji (bo w parze z wykonaniem idzie grywalność	**Toca Touring Car Championship** Jeśli ktoś mi powie, że ta gra nie jest świetna, [illegible] Szczerze polecam miłośnikom jazdy bez trzymanki. Se ma	**Rage Racer** [illegible]
PaRappa The Rapper [illegible]	**PaRappa The Rapper** [illegible]	**PaRappa The Rapper** [illegible]	**Poy Poy** [illegible] Poy Poy w trybie Multiplayer [illegible]	**PaRappa The Rapper** [illegible]
PaRappa The Rapper Ocenianie tej gry na podstawie screenshotów to przestępstwo. Trzeba zagrać. Fantazja!	**Final Fantasy VII** Niestety a może „stety” Japończycy znów rządzą, ale te 200% normy pracy to im się należy	**Final Fantasy VII** Takiego klimatu może tej grze pozazdrościć każda inna produkcja. FF7 bawi, wzrusza, uczy	**Final Fantasy VII** To niekwestionowana Królowa Gier roku 1997, a kto wie, może nasze wnuki wybiorą ją jako Grę Millenium	**Final Fantasy VII** Co tu dużo mówić. Po prostu najlepsza. Konkurencja nie istnieje

GRY NA PISTOLET

Producenci gier i osprzętu prześcigają się w wymyślaniu coraz to ciekawszych przystawek do naszej konsoli. Po kierownicy, Multi-Tapie, joystickach analogowych i arcade, przyszedł w końcu czas na pistolety. Te niezwykłe urządzenia nie wyrządzą na pewno nikomu żadnej krzywdy (chyba że opryszkom z ekranu), toteż uspokajam od razu zaniepokojonych rodziców, gdyż w tym wypadku broń ta jest całkowicie bezpieczna.

Wbrew pozorom, na PlayStation ukazało się już całkiem sporo gier wykorzystujących pistolet, przygotowałem więc sobie spory arsenał broni (zamieszczony w tym numerze test pistoletów pomoże Wam w wyborze najlepszej „giwerki" i jest znakomitym uzupełnieniem do tego przeglądu) i jak Clint Eastwood stanąłem przed ekranem gotowy do walki. Spocone ręce zacisnąłem mocno na przypiętym u pasa rewolwerze, palec nerwowo drgał przy cynglu, gdy kątem oka spostrzegłem niepozorny ruch na ekranie, momentalnie wyciągnąłem spluwę i oddałem strzał, potem drugi i trzeci... w końcu włączyłem Auto-Fire... a co się będę patyczkował!

No dobrze, starczy już tego strzelania, zresztą pistolet niebezpiecznie się nagrzał i nie chciałbym, aby eksplodował mi w dłoniach, toteż na chwilkę odkładam broń do kabury i zabieram się do pisania. Długo myślałem nad tym, jakie gry wybrać do naszej standardowej analizy trzech tytułów i doszedłem w końcu do wniosku, że w tym wypadku nie miało by to zbyt dużego sensu, warto bowiem zaprezentować pokrótce każdą z nich. Proponuję więc tym razem troszkę inną formę „przeglądu". Napiszcie, jak się Wam podoba ta formuła, to w przyszłości, w zależności od rodzaju opisywanych gier, będziemy stosować albo pierwotny rodzaj sprawdzianu (wybór trzech najlepszych tytułów, a potem ich dokładna analiza), albo ten dzisiaj proponowany (krótkie zapoznanie się i ocena wszystkich gier danego rodzaju).

Hard Trilogy

Przedstawiona poniżej lista gier korzystających z „giwerek" ustawiona jest 'mniej więcej' w porządku chronologicznym, nie jestem jednak w stu procentach pewien czy gry te ukazywały się na rynku dokładnie w takim właśnie porządku, a nawet jeśli nie, to różnice muszą być bardzo nieznaczne.

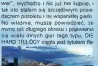
Die Hard Trilogy

1. DIE HARD TRILOGY 2. AREA 51 3. HORNED OWL 4. CRYPT KILLER 5. LETHAL ENFORCERS I & II 6. MIGHTY HITS 7. TIME CRISIS 8. JUDGE DREDD 9. MAXIMUM FORCE 10. POINT BLANK

Rozpoczynamy więc naszą zabawę i od razu strzelamy z grubej rury, bowiem pierwszą grą korzystającą z pistoletu była znakomita gra oparta na motywach z filmowej trylogii znanej u nas pod nazwą „Szklana Pułapka" (BTW, cóż za kretyńskie tłumaczenie, zresztą w historii polskiego kina jest ich więcej) [HIV: „Wirujący Seks"]

1. DIE HARD TRILOGY

Cała gra składa się z trzech epizodów bazujących na poszczególnych częściach filmu, nas jednak interesuje najbardziej tylko drugi z nich (ten na lotnisku), polegający na strzelaniu do terrorystów i innych przestępców. Jego ukończenie na joypadzie graniczy niemalże z cudem, chociaż znam maniaków, którzy takowy cud uczynili. Gra nabiera jednak większego sensu dopiero w momencie, gdy jako kontroler użyjemy myszki, albo jeszcze lepiej - właśnie pistoletu! Pamiętam, że będąc swego czasu w Berlinie (było to gdzieś w październiku 1996 roku), w jednym ze sklepów z osprzętem i grami do PlayStation zobaczyłem na regale pistolet „COBRA", który był bodajże pierwszym modelem dostępnym na rynku europejskim (zaraz po nim był „PREDATOR" - identyczny kształtem, tyle że szarego koloru). Poprosiłem od razu sprzedawcę, aby mi owo cacko szybciutko podłączył, a ten, zdziwiony, stwierdził, że przecież nie ma jeszcze na rynku gierki go wykorzystującej. Będąc obeznany z wychodzącymi na świecie tytułami pokazałem mu na jego własnym sklepowym regale właśnie DIE HARD TRILOGY (jeszcze w wersji NTSC - cieplutki importcik z USA), na co on zdziwił się niezmiernie i z niedowierzaniem odpalił gierkę, aby po chwili samemu się w nią zagrywać. Poskutkowały dopiero ostrzeżenia, że jeśli natychmiast nie pozwoli mi samemu „wypróbować towaru", wychodzę i nic już nie kupuję, i tak oto stałem się szczęśliwym posiadaczem pistoletu i tej wspaniałej gierki. No właśnie, muszę powiedzieć, że mimo tak długiego okresu i pojawienia się wielu innych gier tego typu, DIE HARD TRILOGY ciągle jest tytułem flagowym i jedną z najlepszych gierek wykorzystujących pistolet. Nie można tu wprawdzie włączyć opcji gry na dwóch graczy (na dwa pistolety)!, podobnie funkcja Auto-Reload, dostępna w niektórych modelach broni, nie działa tu prawidłowo, jednak gra nadal wciąga i jeśli masz już pistolet, DIE HARD TRILOGY musi być jednym z podstawowych tytułów w Twojej kolekcji.



Area 51

OCENA OGÓLNA GRY: 9/10

2. AREA 51

Pierwowzór gry został wydany troszkę wcześniej na automatach przez firmę Atari. Ta kiedyś znacząca firma komputerowa dziś już praktycznie nie liczy się na rynku, wypuszczając jedynie od czasu do czasu jakąś gierkę. Tym razem wcielasz się w jednego z komandosów z grupy STAAR, której zadaniem jest eliminacja wszystkich obcych w pewnej bazie wojskowej. Gra charakteryzuje się nawet niezłą, digitalizowa-

Area 51

ną grafiką oraz wartką akcją. Ciekawie rozwiązano niektóre poziomy, w jednym z nich, dla przykładu, wskakujesz do pędzącego gazika i w trakcie jazdy eliminujesz obcych. Muszę przyznać, że animacja jest naprawdę płynna i tytuł ten z pewnością zaliczyłbym do tych bardziej ciekawych. Jest to też pierwszy tytuł, który pozwalał na grę dwóch osób jednocześnie (ewentualnie jednej osoby korzystającej z dwóch pistoletów, a o wrażenia z takiej zabawy pytajcie Kaliego, który jest w niej ekspertem). Funkcja Auto-Reload nie działa jeszcze zbyt dobrze (nie zapominajmy, że są to ciągle początki tego typu gier i ich autorzy ciągle nie mieli dostępu do wszystkich technologii), dodano jednak tutaj po raz pierwszy opcję kalibrowania broni, dzięki czemu możemy bardzo poprawić wydajność naszego pistoletu. Jedną z największych wad tej gry jest jej długość - przy dobrym oku jesteśmy w stanie ukończyć ją jednego wieczora, jednak grywalność jest bardzo wysoka i warto sobie od czasu do czasu postrzelać do brzydkich obcych.

OCENA OGÓLNA GRY: 7/10

3. HORNED OWL

Kolejny tytuł, to mangowa strzelanina wydana tym razem przez SONY. Strzelać tutaj będziemy do japońskich robotów, mechanicznych psów i skaczących mechów. Oprawa graficzna gry jest bardzo ładna - śliczna mangowa bajka na początku gry i między jej etapami, w samej zaś grze grafika wyświetlana jest w podwyższonej rozdzielczości. Bardzo ciekawie rozwiązano także przebieg ścieżki gry, oprócz standardowego „naprzód”, w tej grze ekran przesuwa się także na boki, często zakręca, przybliża i oddala się od celów, które namierzane są także w bardzo efektowny sposób. Ogólnie rzecz biorąc, gra prezentuje bardzo wysoki poziom wykonania. Oferuje nam możliwość grania dwóch graczy jednocześnie, możliwość kalibracji broni, po raz pierwszy idealnie działa także opcja Auto-Reload - sprawuje się idealnie, co w połączeniu z Turbo Auto-Fire daje niesamowite rezultaty w postaci niemalże idealnej, 100% skuteczności. Nie ma także obawy, że grę skończymy tak szybko, jak to było w przypadku AREA 51, tutaj bowiem poziomów jest troszkę więcej, a i ich poziom trudności znacznie podwyższony. Pocieszę także wszystkich, którzy mają wstręt do wszystkiego, co mangowe i japońskie - w tej grze (oprócz filmików, które można jednak szybciutko przerwać) praktycznie nie widać, że jest to gra tego typu. Grafika nie jest rysowana czysto mangowo i może podobać się każdemu.

Crypt Killer

OCENA OGÓLNA GRY: 7/10

4. CRYPT KILLER

Po pierwszych trzech bardzo dobrych tytułach, pora na dwa raczej kiepskiej jakości. Firmy, zauważając duże zainteresowanie grami tego typu i wzrost sprzedaży pistoletów do PlayStation, zaczynają wypuszczać na rynek po prostu buble, gdyż ludzie spragnieni tego typu rozrywki kupią przecież wszystko nowe, co się ukaże. No właśnie, CRYPT KILLER jest jak do tej pory NAJGORSZĄ strzelaniną wydaną na PlayStation. Być może tytuł ten był przebojem na maszynach ARCADE, musiało to być jednak bardzo dawno temu. Znakomita firma KONAMI zawiodła tym razem na całej linii. Mimo tego, że cała gra jest wyświetlana w wysokiej rozdzielczości, to jej pikselizacja jest bardziej niż tragiczna! Piksele, piksele i jeszcze raz same piskele. Niestety, mimo wielu wysiłków, nie udało mi się w tej grze znaleźć nic, co by przemawiało na jej korzyść. I chociaż autorzy starali się jak mogli, umieszczając akcję gry w egipskich piramidach, w grotach czy górach pełnych robactwa, to i tak nic im to nie pomogło. Dodam tylko, że postacie w tej grze są tylko pseudotrójwymiarowe (coś jak te z gry PaRappa the Rapper), tyle tylko, że tutaj nie wygląda to tak zabawnie, a raczej tragicznie. I nic tutaj nie pomoże nawet fakt, że zarówno w tę grę, jak i w następną opisywaną, mogą grać jednocześnie dwie osoby. CRYPT KILLER to wielka pomyłka i oby takich gier było jak najmniej na naszą konsolę.

Crypt Killer

Lethal Enforcers I&II

OCENA OGÓLNA GRY: 2/10

5. LETHAL ENFORCERS I & II

Jest to drugi tytuł z serii gier na pistolet wydanych przez KONAMI. Zawiera on w sobie dwa przeboje ARCADE, w które mogliśmy do tej pory pograć jedynie w salonach (automat z LETHAL ENFORCERS II stoi bodajże jeszcze do dziś w jednym z salonów gier na wrocławskim dworcu PKP. Łatwo go rozpoznać - zawsze przyczepione są doń dwa kowbojskie kolty: czerwony i niebieski). I tym razem mamy do czynienia z nieciekawą konwersją. Grafika wprawdzie jest identyczna jak w wersji oryginalnej, w dzisiejszych czasach można by jednak pokusić się o jej poprawienie, na szczęście tym razem nie widać aż tak ogromnych pikseli, co przy CRYPT KILLER. Jeśli ktoś jej nie widział do tej pory, to wyjaśniam, że w pierwszej części gry strzelamy do opryszków świata współczesnego (terroryści, przestępcy i dealerzy narkotyków), w drugiej zaś akcja toczy się na Dzikim Zachodzie: w mieście pełnym rabusi, w jadącym pociągu czy dyliżansie, i wydawałoby się, że szykuje się ekstra zabawa. Niestety, mimo zastosowania digitalizowanej grafiki, postacie są niezwykle niewyraźne i mają bardzo małą ilość klatek animacji. Dalej cała grafika jest prawie zawsze stabilna (nie licząc pędzących koni czy biegnących ludzi), przez co gra szybko się nudzi. Panowie, nie czarujmy się: era takich strzelanek minęła wraz z nadejściem PlayStation i może na Super Nintendo byłby to niezły przebój, to od gier na naszą konsolę wymaga się już znacznie więcej. Kto wie, może komuś

Lethal Enforcers I&II

Piła

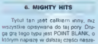
Mighty Hits

ten tytuł się spodobać, coś on w sobie tam ma, jednak jak dla mnie to stanowczo za mało

OCENA OGÓLNA GRY 3/10

6. MIGHTY HITS

Tytuł ten jest całkiem inny, niż wszystkie opisywane do tej pory. Drugą grą tego typu jest POINT BLANK, o którym napiszę w dalszej części naszego przeglądu. W odróżnieniu od swoich poprzedników, grafika tutaj jest w pełni trójwymiarowa, choć są i poziomy z grafiką 2D, zależne jest to od scenerii danego etapu. No właśnie, o co dokładnie tutaj chodzi. Ano, nie jest to kolejna strzelanina z przesuwającym się ekranem, zawsze tworzącym jeden i ten sam schemat. MIGHTY HITS to zestaw ciekawych strzelanin na punkty, tak bym to nazwał. Oznacza to, że dostajemy zadania i odpowiednią ilość kul (od jednej do nieskończonej ilości) na jego wykonanie. Może być to oswobodzenie pingwina z lodowego kryształu, zestrzelenie pędzącego jeźdźca z pędzącego rumaka, jak i strzelanie do zapalających się kolejno punktów czy odpowiednich dzwonków na podstawie wyświetlanych pod nimi nutek. Poziomów jest bardzo dużo i wszystkie są ogromnie zróżnicowane. Niektóre z nich łączą w sobie elementy logiczne ze zręcznościowymi. Gra ma niezwykle ciekawy klimat, niezwykle kolorową grafikę, śmiesznie wyrenderowane postacie, które mogą podobać się najbardziej najmłodszym użytkownikom PlayStation, choć muszę przyznać, że sam spędziłem przy niej bardzo miłe także troszkę czasu. Oprócz tego, gra owa, jako jedyna z wszystkich dziesięciu, posiada opcję VS, czyli walki przeciwko sobie. Ekran dzieli się wtedy na pół i musimy jak najszybciej zabrać przeciwnikowi całą energię. Znakomita rozrywka dla całej rodziny.



Mighty Hits

Time Crisis

OCENA OGÓLNA GRY 8/10

7. TIME CRISIS

Podczas gdy pozostałe firmy dopasowywały się do standardu istniejących już na rynku pistoletów, NAMCO zdecydowało się na wprowadzenie swego własnego, doskonalszego systemu. Gra TIME CRISIS sprzedawana jest bowiem w zestawie razem z niesamowitym pistoletem nazywanym GunCon i TYLKO z tym pistoletem współdziała! To, co odróżnia go od innych maszyn, to niesamowite wprost dokładność trafiania do celu. Oprócz standardowego podłączenia do gniazda joypada, przyłączany jest on także specjalnym kabelkiem do gniazda wyjście wizji z tyłu konsoli, co znacznie poprawia jego celność. Jednak jeszcze lepszym bajerem od samego pistoletu jest właśnie ta gra, która przypomina nam troszkę stare, dobre DIE HARD TRILOGY. Córka prezydenta została porwana i Ty, jako super agent, zostałeś wyznaczony do jej ocalenia - tak można w skrócie określić cel gry. To, co najlepsze w TIME CRISIS, to grafika, która jest niesamowicie dokładna i rozbudowana. Animacja postaci jest przecudowna, ruszają się one bardzo naturalnie, szczególnie zaś podoba mi się efekt, gdy po zestrzeleniu któregoś z przeciwników można wystrzelać w jego stronę do końca nasz magazynek, a jego ciało miota się bezwładnie pod naporem kul we wszystkie strony, powodując sadystyczny uśmiech na naszej twarzy (wough!). Oprócz tego, w grze dochodzą także inne elementy, jak choćby przeszkody w postaci przesuwających się haków, pracujących wyciągów i koparek. Sieć zniszczenia można także w otoczeniu, strzelając w lustra i szyby, które rozsypują się w drobny mak. Rozpierdzielawka jest więc całkiem niezła. Gra składa się z kilku epizodów, które dla wyborowego strzelca nie będą jednak zbyt trudnym zadaniem. NAMCO, chcąc przedłużyć żywotność gry, urozmaiciło nieco menu opcji, i tak możemy wybrać sobie choćby walkę na czas i bicie rekordów prędkości podczas przechodzenia wybranych etapów gry. Generalnie rzecz biorąc, gra jest niemalże bezbłędna (no, do pełni szczęścia brakuje nam chyba tylko możliwości grania dwóch graczy jednocześnie) i jest to zdecydowanie najlepszy tytuł w swoim rodzaju, przez co ani przez chwilę nie wahałem się wystawiając jej najwyższą możliwą ocenę.

Judge Dredd

OCENA OGÓLNA GRY 10/10

8. JUDGE DREDD

SĘDZIA DREDD to tytuł jak najbardziej przeciętny. Bazująca na tej postaci z komiksu gra nie ma jednak nic wspólnego z filmem (no, chyba że główny bohater). Sama gra nie wyróżnia się niczym szczególnym, posiada jednak wszystkie wymagane cechy dobrej gry na pistolet. Grafika jest tutaj całkiem ciekawa, bardzo dobrze wyrenderowana trasa gry, szybko zmieniająca się akcja, sporo filmików dobrej jakości jako przerywniki, coś jednak tutaj brakuje. No właśnie, z pozoru wydaje się być dynamiczna, w rzeczywistości okazuje się strasznie toporna w akcji. Bardzo trudno trafić do poruszających się postaci, często trzeba wyładować w nie po kilka magazynków, aby w ogóle osiągnąć jakiś skutek tego strzelania. Ponadto sam efekt strzału jest bardzo nieciekawie rozwiązany - rzecz w tym, że ślad po naszej kuli zostaje na ułamek sekundy na ekranie i w tym czasie nie można oddać kolejnego strzału, co jest bardzo frustrujące. Gra jest dosyć trudna, szkoda tylko, że tak ciekawą graficznie scenerię, dobrze wyrenderowane tła i postacie zepsuto źle dopracowanym modelem strzelania. Jako nowy produkt, obsługuje OBYDWA typy pistoletów (ten standardowy i GunCon firmy NAMCO), możliwa jest także opcja gry na dwóch graczy jednocześnie (także na dwóch różnych pistoletach, szkoda tylko, że gra nie współpracuje z myszką), dodatkowo w pełni sprawna jest opcja Auto-Reload i

Time Crisis

Judge Dredd

Pita

Maximum Force

Auto-Fire (oczywiście w pistoletach standardowych umożliwiających tę opcję). Jako produkt przeciętny gra powinna otrzymać jak najbardziej przeciętną ocenę, ja daję jednak punkt więcej, gdyż dobre wykonanie gry od strony technicznej jest moim zdaniem bardzo ważnym elementem i źle się dzieje, jak wychodzące na rynek gry nie są dopieszczone pod tym względem w każdym calu. Byłoby jeszcze lepiej, gdyby poprawiono samą grywalność gry.

OCENA OGÓLNA GRY: 5/10

9. MAXIMUM FORCE

Jeśli podobała się Wam AREA 51, to na pewno polubicie także i tę grę, zrobioną dokładnie przez ten sam zespół ludzi. Nie jest to jednak kontynuacja poprzedniczki, a raczej bazująca na tym samym enginie całkiem inna gra. Tym razem jej akcja dzieje się na amerykańskich ulicach, gdzie strzelamy do sa-

Maximum Force

tek terrorystów i przestępców. No tak, wiem, to może być już nudne, ale nie wszystkie firmy silą się na oryginalność, czasami lepiej wykorzystać sprawdzone recepty na sukces. Grafika jakościowo podobna do tej z AREA 51, czyli całkiem nieźle. Dużo strzelania, dużo ruchu i akcji, czyli jednym słowem niezły dym. Poprawiono znacznie wykonanie gry od strony technicznej. Współpracuje ona idealnie z obydwoma standardami pistoletów (podobnie jak JUDGE DREDD), jest opcja zabawy dwóch graczy równocześnie, bezbłędnie działa Auto-Reload i Auto-Fire. Poza tym, reszta gry jak w ARE 51: ten sam engine sterowania, kalibracja broni, na pewno nic tutaj nie zepsuto w porównaniu do poprzedniczki i zabawa jest bardzo podobna, tak więc i ocena gry identyczna.

HIT!
3
Point Blank

OCENA OGÓLNA GRY: 7/10

10. POINT BLANK

Jest to najnowsza pozycja firmy NAMCD, która ukazała się właśnie w USA, a wkrótce zawita zapewne i u nas. Wydana wcześniej w Japonii pod tytułem GUN BULLET, wzbudziła niesamowite wrażenie i szybko wspięła się na szczyt japońskiej listy przebojów. Gdy odpaliłem ją po raz pierwszy, nie zaczaiłem o co biega i czym prędzej ją wyłączyłem, oceniając ją pobieżnie jako niezwykle mierną. Gdy niedawno zacząłem ponownie przeglądać wszystkie gry „na pistolet", przygotowując się do tego przeglądu, postanowiłem dłużej posiedzieć przy POINT BLANK, chcąc zrozumieć, co tym Japończykom tak się tutaj podobało. Nie czekałem długo na rezultaty, gdy tylko skapowałem o co chodzi, nikt już mnie nie mógł oderwać od pistoletu (przypominam, że jako tytuł NAMCD współpracuje ona TYLKD z GunConem). Sam sens gry jest bardzo podobny do MIGHTY HITS, z tą różnicą, że tutaj cała grafika jest dwuwymiarowa (przez co tak słabo ją oceniłem, gdy pierwszy raz ją zobaczyłem). Jednak gdy pograłem sobie dłużej, stwierdziłem, że każdy inny sposób prezentacji tej gierki zniszczyłby jej oryginalność. Głównymi jej bohaterami jest dwóch gości: wysoki chudy i niski gruby. Całość polega na kolejnym zaliczaniu poszczególnych etapów i zdobywaniu punktów. Podobnie jak w MIGHTY HITS, tak i tutaj na każde zadanie otrzymujemy odpowiednią ilość kul (od jednej do nieskończonej ilości) i odpowiedni czas. Z góry ustalony jest też limit, ile danych przedmiotów musimy w danym czasie zestrzelić. Poziomy są różne: od zestrzelenia jednym strzałem jabłka z głowy przyjaciela do rozwalenia samochodu nieskończoną liczbą pocisków w odpowiednim czasie. Muszę Wam powiedzieć, że wyżywka jest maksymalna, a gierka naprawdę wciąga. Gdy nie uda się nam wykonać danego zadania, zaraz chcemy próbować jeszcze raz i jeszcze raz, a zadań jest sporo. Istnieje wiele opcji gry, od praktyki po wersję ARCADE, także na dwóch graczy. Świetna zabawa, szczególnie dla dzieci, bez zbędnej przemocy, choć jestem pewny, że gra ta wciągnie każdego. Wystarczy pięć minut zabawy, aby zadłużyć się w niej po uszy i na wszelakie prośby o zwrócenie broni reagować groźnym warknięciem i nie odrywając oczu od ekranu dalej się bawić! Czekamy na europejską premierę.

OCENA OGÓLNA GRY: 9/10

5
Point Blank

Podsumowując, za najlepszy tytuł na pistolet uważam zdecydowanie TIME CRISIS. Przyczyniło się do tego zarówno wykorzystanie przezeń najlepszego z dostępnych na rynku modeli pistoletu GunCon firmy NAMCO, dającego niesłychaną wprost dokładność strzału, jak i sama gra przedstawiająca grafikę i animację na niezwykle wysokim poziomie. Jako uzupełnienie tej gry, proponuję grę POINT BLANK, także firmy NAMCD, która oferuje niesamowitą wprost dawkę grywalności. Dla użytkowników standardowych pistoletów istnieje bardzo ciekawa alternatywa, czyli gra DIE HARD TRILDGY (odpowiednik TIME CRISIS) oraz MIGHTY HITS (odpowiednik PDINT BLANK). Dalej, takie tytuły jak AREA 51, HORNED DWL, MAXIMUM FDRCE i JUDGE DREDD. Dwóch pozostałych gierek, czyli CRYPT KILLER i LETHAL ENFRCERS I i II nie polecam niestety nikomu. Szkoda czasu i pieniędzy na takie beznadziejne tytuły. Życzę wszystkim miłego, bezpiecznego strzelania i czekamy już na kolejne gry tego typu.

Przeładowywał, namierzał
i celnie strzelał
Nerby

Opcja wyboru gier dla posiadaczy standardowego pistoletu (CDBRA, PREDATDR, JUSTIFIER, LIGHT BLASTER i kompatybilne)

1. DIE HARD TRILOGY	(9/10)
2. MIGHTY HITS	(8/10)
3. AREA 51	(7/10)
4. HDRNED OWL	(7/10)
5. MAXIMUM FORCE	(7/10)

Opcja wyboru gier dla posiadaczy pistoletu GunCon firmy NAMCO

1. TIME CRISIS	(10/10)
2. POINT BLANK	(9/10)
3. MAXIMUM FDRCE	(7/10)
4. JUDGE DREDD	(6/10)

11
Point Blank

lista przebojów
(zg) Red.(ów)

Oto kolejne notowanie listy przebojów „(zg)Red.(ów)"

1. Bushido Blade (13 pkt.)
2. Grand Theft Auto (12 pkt.)
3. TOCA (11 pkt.)
4. Critical Depth (3 pkt.)
5. Point Block (3 pkt.)
6. SF Collection (3 pkt.)
7. Treasures Of The Deep (3 pkt.)
8. Frogger (2 pkt.)
9. Felony 11-97 (1 pkt.)

SKALA OCEN

① Gorzej być nie mogło. Dno!
② Badziewie jakich mało. Gra drętwa maksymalnie!
③ Strata czasu. Zapomnij o tym tytule
④ Można zagrać godzinkę, ale na swoją odpowiedzialność.
⑤ Gra średnia. Można pograć.
⑥ Nieźle, całkiem nieźle, ale mogło być lepiej
⑦ Dobra gra. Wyższy rachunek za prąd
⑧ Fajowa! Zrywam z dziewczyną
⑨ Ekstra! Wagary przez miesiąc!
⑩ Rewelka! Nie wiemy, czy wyjdzie następny numer naszej gazety - wszyscy grają

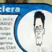
Uwaga
Ocena końcowa nie musi być wypadkową ocen cząstkowych

Aju
SZERYF
wszystkie

W tym miesiącu [illegible] TOCA [illegible]. [illegible] rajcowność (szczególnie na dwóch graczy) sprawiły, że na pozostałe tytuły mogłem tylko rzucić okiem. Dłuższy rzut wykonałem na GRAND THEFT AUTO, gdyż jest to gra nietuzinkowa i z przyjemnością będę powracał do tego tytułu w następnych miesiącach. No i BUSHIDO BLADE - symulacja samuraja - jak napisał Kal, jest naprawdę bardzo dobrym i, co najważniejsze, dopracowanym tytułem. Porażką w tym miesiącu okazały się JERSEY DEVIL (słaba grywalność) i STAR WARS: MOKT (animacja postaci jest beznadziejna).

Hity miesiąca:
[illegible] Theft [illegible] Bushido [illegible]

Mr. Ściera
SZERYF
wszystkie



W tym miesiącu [illegible] nudziłem. Po pierwsze rozwalił mnie symulator nowoczesnego rozbójnika GRAND THEFT AUTO, bardzo pomysłowa gierka, najlepsza w tym miesiącu. Poza tym, BUSHIDO BLADE - też symulator, tym razem samuraja, na dwóch graczy wymiata się wspaniale. TOCA, za którą na początku szalałem, jakoś znudziła mi się szybko i nie wiem, co o tym myśleć. Zaskoczył mnie AIR RACE - niby pierdółka, ale gra się całkiem przyjemnie. Poza tym, JET MOTO 2, CRITICAL DEPTH - dwa całkiem niezłe produkty. Nowy STAR WARS? Knot i tyle. Zawiodłem się na JERSEY DEVIL. Tuż przed złożeniem numeru zagrałem trochę we FROGGERA [illegible] to jest genialne.

Hity miesiąca:
[illegible]

HIV
zręcznościowe

[illegible] bo już od dawien dawna nie uraczyłem w żadnej grze [illegible] wyciskanie wszystkiego z silnika, pisk opon, odlotowa muza no i realistyczne odgłosy, super rozwałka - to czyni z gry TOCA koktajl przesmaczny. FROGGER - super gierka. STAR WARS: MOTK to przede wszystkim rozczarowanie i to przez wielkie R! Trochę pograłem w BUSHIDO BLADE, lecz niecierpliwie czekam na TEKKEN 3. Zagrywałem się także w grę VS w trybie 2 Players (choć nikomu z redakcji się nie podobała). Z kolei w AIR RACE kopałem namiętnie zadek Mr. Ściery - całkiem przyjemna gierka (szczególnie gdy jest się lepszym od przeciwnika). JET RIDER 2 zbytnio mi się nie podoba, lecz trochę pograłem. JUDGE DREDD to pomyłka i grałem w tę grę z [illegible] obowiązku. Podobnie ma się rzecz jeśli chodzi o JERSEY DEVIL. [illegible]

Hity miesiąca:
TOCA, [illegible] Blade, Frogger

Norby
strategie

W tym miesiącu najwięcej czasu spędziłem przy [illegible] gier na pistolet, musiałem więc siłą rzeczy przetestować większość [illegible]. [illegible] znakomity TIME CRISIS grałem już wcześniej, to niespodziewanie wciągnęła mnie druga strzelanina firmy NAMCO: POINT BLANK. Oprócz tego, bardzo spodobał mi się BUSHIDO BLADE, a to za sprawą swej oryginalności i ciekawych rozwiązań prowadzenia walki. Trochę czasu spędziłem także poszukując podwodnych skarbów w TREASURES OF THE DEEP oraz szalejąc po zatłoczonych drogach FELONY 11-79. Szczególnie spodobała mi się tutaj możliwość wjechania samochodem do domów i widok uciekających z krzykiem ludzi sprzed maski mego samochodu. Zawiodłem się niestety dosyć mocno na strategii Z. Zbyt szybko rozgrywająca się akcja gry i za dużo „dymu" na ekranie [illegible].

Hity miesiąca:
[illegible] Bushido Blade [illegible]

Air
bijatyki

W ubiegłym miesiącu nie miałem czasu, aby przyssać się do konsoli. W wolnych chwilach zagrywałem się trochę w TOCE. Naprawdę obrzydliwie realistyczny wyścig, aż można się wkurzyć. BUSHIDO BLADE - symulator walki na miecze? Chyba tak, skoro od jednego ciosu się ginie. I wreszcie GRAND THEFT AUTO - znowu symulator, ale tym razem przestępcy pracującego dla mafii. To jest to, na co czekałem! Gdyby nie ta porfidna grafika... Ogólnie w tym miesiącu było raczej cienko z dobrymi grami. Ciągle czekam na RESIDENT EVIL 2 i TEKKEN 3.

Hity miesiąca:
Grand Theft Auto [illegible] Blade

Myszaq
strzelaniny

Luty to okres [illegible]. Niedawno minęła Gwiazdka, a co ważniejsze tytuły wyjdą dopiero na przełomie marca oraz kwietnia. Gdy ujrzałem STAR WARS: MOTK, to już niemal całkowicie straciłem wiarę w gry LUCAS ARTS, a taka kicha - po prostu nie mogłem odżałować. Oczywiście z depresji wyrwali mnie PSX-owi mistrzowie, czyli koderzy z NAMCO. Na zmianę strzelałem i pływałem, pływałem i strzelałem dzięki ich dwóm najnowszym dziełom: TREASURES OF THE DEEP oraz TIME CRISISOWI. [illegible] grafika poparta zawrotną grywalnością jak zawsze wywołała u mnie długotrwały ślinotok. Kiedy nacieszyłem już oczy, a palce odmówiły posłuszeństwa, dla odprężenia pograłem w GRAND THEFT AUTO. Beztrosko kradłem, czasem nawet mordowałem. Jednak następnego dnia dopadłem BUSHIDO BLADE i to był początek końca - trzy tygodnie z życiorysu. Dopiero [illegible] w VS [illegible] badziewie jakich mało.

Hity miesiąca:
[illegible]

lista przebojów czytelników

CHARTS Notowanie nr 5

1	Tomb Raider	↑2
2	Resident Evil	↓1
3	Soul Blade	STOP
4	Tekken 2	STOP
5	Final Fantasy 7	↑4
6	V-Rally	↓5
7	ISS Pro	STOP
8	Warcraft 2	STOP
9	Tomb Raider 2	⚠
10	Formula 1 '97	STOP

Co to się porobiło! A jednak RESIDENT EVIL oddał pałeczkę pierwszeństwa grze TOMB RAIDER, zresztą po ciężkich bojach, bo walka o punkty trwała do samego końca. Póki co TR2 atakuje nieśmiało listę, więc może coś z tego wyniknie. Trzecie miejsce zarezerwował dla siebie SOUL BLADE i na razie wszystko wskazuje na to, że nie zamierza go opuścić. Na miejscu czwartym uplasował się TEKKEN 2 i najwyraźniej ta pozycja mu odpowiada. FINAL FANTASY 7 zaczyna powoli rządzić i już jest na piątym miejscu, a za miesiąc być może... V-RALLY spadło o jedno miejsce niżej. Hm... Siódma i ósma pozycja bez zmian. Na dziewiąte miejsce wtargnął wspomniany wcześniej TOMB RAIDER 2, zaś stawkę zamyka znakomity symulator F1 '97.

W tym miesiącu dostaliśmy od Was tyle głosów, że gdybyśmy wszystkie kartki oddali na makulaturę, to byśmy jeździli furami za okrągłe sumki. hiehie! W każdym bądź razie to dobrze i prosimy o przesyłanie jeszcze większej ilości kartek. Aha, bardzo lubimy karteczki z humorystycznymi zdjęciami na odwrocie!

HIV

⚠	**Nowość na liście**
STOP	**Pozycja bez zmian**
↑X	**Awans z miejsca X**
↓X	**Spadek z miejsca X**
⚠	**Powrót na listę**

JAK GŁOSOWAĆ ?!

[illegible]

Wy[illegible] 3 [illegible]

[illegible] pozycja nr 1 dostanie 3 punkty, druga 2, trzecia 1 p[illegible]

[illegible] więc na gr[illegible], które spędzają sen z Waszych powiek. Czekamy

Piotrek

przygodówki

W tym miesiącu zdecydowanie najwięcej czasu spędziłem przy CRITICAL DEPTH. Jest to znakomite przedłużenie serii TWISTED METAL z ogromną dawką grywalności. Również świetnym produktem w swojej klasie okazała się TOCA, stanowiąca spore wyzwanie nawet dla najbardziej doświadczonych wielbicieli wyścigów. Najbardziej nietuzinkowa pozycja to jednak GRAND THEFT AUTO. Moje gratulacje za pomysł. Co się tyczy Star Wars MOTK, to chyba wszyscy spodziewaliśmy się czegoś lepszego. To samo pod adresem JERSEY DEVIL.

Hity miesiąca:
Critical Depth, TOCA, Grand Theft Auto

Loki

piłka nożna

[illegible] to dla mnie miesiąc GRAND THEFT AUTO. [illegible] się nie mogę się od tej gry oderwać. Sadystą z założenia nie jestem, ale nie ukrywam, że nie ma to jak masakrowanie przechodniów szkolnym autobusem. Absolutna rewelacja (gra oczywiście). TOCA też według mnie zasługuje na chwilkę uwagi. Nie ma to jak pogiąć blachy swojego Audi A4. Gierka może bez graficznych fajerwerków, ale dla mnie grubo przebija wszystkie inne racery na PSX. BUSHIDO BLADE to świetny symulator walki. Ciosik mieczykiem w główkę i finez. Nie tak jak w innych nawalankach, gdzie dostajesz 3200 ciosów i nic. Rozczarowania: WING COMMANDER IV (co to jest?) STAR WARS (mega ośmieszenie [illegible] by ta gierka [illegible]). To na tyle, [illegible] WINNING ELEVEN 3.

Hity miesiąca:
Grand Theft Auto, Bushido Blade, TOCA

Kali

bijatyki

Tytuł, który chciałbym polecić w tym miesiącu, to STREET FIGHTER COLLECTION. Jako że kocham Street Fightera, składankę 3 gier z tej serii polubiłem potrójnie, choć nie pozwolono mi przyznać ogólnej oceny rzędu 30. Poza tym, urzekł mnie TREASURES OF THE DEEP ze swym Wielkim, Błękitnym klimatem. Pierwszy symulator walki BUSHIDO BLADE [illegible] nadaje się na ogólnopolski (i międzynarodowy) turniej, którego zwycięzca zapewne SEPPUKU ułoży do jednego z zakończeń. Świetnie prezentuje się także TOCA, [illegible] wszystkim pod względem grywalności. TIME CRISIS jest spoko, choć brakuje mu trybu 2 Players. Zaś RESIDENT EVIL DC jest jawnym [illegible] wbrew tytułowi gra jest ocenzurowana (ciekawe dlaczego nie ocenzurowano go na Saturnie, czyżby posiadacze tej konsoli [illegible] innymi prawami?). Jeszcze jedno: STAR WARS: MOTK to jedno z najgorszych mordobić na PSX. Nie wiedziałem, że można tak źle wykorzystać możliwość korzystania z motywów [illegible] z Gwiezdnych Wojen.

Hity miesiąca:
[illegible]

Wśród osób głosujących
na listę przebojów rozlosowano
nagrody-niespodzianki.

W tym miesiącu otrzymują je:

Ryszard Wojak
Łańcut

Damian Skrzypiński
Gryfino

Tomasz Słomski
Pisz

Gratulujemy.
Nagrody prześlemy pocztą.

Czekamy na Wasze głosy
na Nieustającą Listę Przebojów.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Już za starych dobrych czasów, gdy jeszcze lwy zjadały głupich gladiatorów, lubowałem się w grach zręcznościowych, w szczególności zaś pasjonują mnie wszelkie wyścigi. Gdzieś tam tkwi we mnie sportowa żyłka, a zamiłowanie do motoryzacji wyssałem z mlekiem matki, toteż daję się ponieść wyścigom. Jednak wiele firm połyka własny ogon, wydając pozycje, które niczym nie potrafią przykuć potencjalnego gracza. I oto grupa CODEMSTERS poczęstowała nas grą TOCA TOURING CAR.

TYTUŁEM WSTĘPU

Zanim zacznę owę recenzję, przyznaję się bez bicia, że gdy Mr. Ściere pokazał mi tę grę, to się tylko zaśmiałem pod nosem. Moje gumowe ucho usłyszało, że jestem postrzegany wśród Was - Czytelników - jako facet, który patrzy przede wszystkim na ilość wyświetlanych klatek animacji na sekundę, wielbiciel milionów polygonów i pięknego cieniowania oraz wysokiej rozdzielczości. I jest to prawda! Toteż dlatego wspominam o tym głupkowatym uśmiechu, ponieważ TOCA to 15 - 20 kl./s, niska rozdzielczość i... Wziąwszy grę do domu i zagrawszy w nią przez 10 minut, wprost pękłem ze śmiechu. Stwierdziłem, że szkoda mojego cennego czasu na takie badziewie, toteż zająłem się graniem w coś innego. Jednak z dziennikarskiego obowiązku musiałem temu tytułowi poświęcić nieco więcej czasu i tak się to wszystko zaczęło.

No właśnie, jak już się rozegrałem, to koniec. Muszę powiedzieć, że zatraciłem swój zakuty łeb dla tej gry, a wszystko za sprawą wprost niemożliwej do opisania grywalności! Ale zacznę może od początku.

SAMOCHODY I ROZWAŁKA

TOCA TOURING CAR to wyścigi wózków, które kryją pod maską przeszło 220 kW (300 KM). Możesz więc zasiąść za kółkiem A4, Volvo 540 (moja ulubiona bryka), Renault Megane, Vauxhall Vectra, Peugeot 406, Ford Mondeo, Nissan Primera, Honda Accord. Cóż za samochody! Nie są one jednak opisane żadnymi parametrami, w ogóle nie wabią podobnymi osiągami. Trzeba przyznać, że obiekty samochodów są wykonane bardzo dokładnie. Wszystkie detale, czyli spojlery, boczne listwy, kołpaki, światła, reklamy są elegancko odwzorowane, co tylko dodaje miodu. Na ujęciach z odpowiednich kamer widać jak na dłoni pracujące zawieszenie - amortyzatory, wahacze, sprężyny, resory, drążki reakcyjne - wszystko pracuje na najwyższych obrotach, szczególnie silnik, hiehie! Co mi się bardzo podoba, to rozwałka - jest super! Gną się blachy, tłuką się światła i szyby, odpadają i latają w powietrzu

maski (silnik na wierzchu) i inne elementy nadwozia. Wszystko miodzio! Zderzenia czołowe to po prostu raj - samochody rozpędzone do prędkości rzędu ok. 200 km/h wzbijają się malowniczo w przestworza, po czym lądują na z grubsza pokiereszowane koła, tudzież dachują, czasami przysuwają kilkanaście dobrych metrów na boku. Nawet DD2 nie dało mi takiej satysfakcji z rozwałki.

TRASY

A ścigać można się po wielu trasach, zresztą bardzo trudnych, które są zakręcone jak denko od słoika. Podkreślę to jeszcze raz, że gra jest bardzo trudna i trzeba jej poświęcić wiele czasu, ot, stopień trudności nie został wyważony odpowiednio. Najpierw trzeba wyczuć auto, poznać jego model jazdy, gdyż każdą furę prowadzi się zgoła inaczej. Później należy obkumać dokładnie trasy, bo bez tego ani rusz. Aby pomyślnie ukończyć wyścig, musisz trasę znać na pamięć i wiedzieć kiedy zdjąć nogę z gazu (tak, na kierownicy SV 260 gra się super!), kiedy go wbijać w podłogę, w który zakręt można wejść bokiem, gdzie można przejechać kilkadziesiąt metrów skrótem (to się bardzo przydaje!), jak ruszyć itd. itp. Tory są bardzo zróżnicowane: od niewyraźnych, nużących, gdzie praktycznie cały

czas jedzie się na pełnym gazie a zakrętów jak na lekarstwo, do takich, które liczą sobie kilkadziesiąt zakrętów i nie pozwalają na wrzucenie szóstego biegu. Programiści pomyśleli nad wszystkim i umieścili na torach tyle pułapek, że gdybym ich dorwał to... Z toru można wylecieć nawet na prostej drodze, bo i jak inaczej może się skończyć najechanie na wertep przy prędkości rzędu 220 km/h? Lądowanie w „kapuchach" strasznie denerwuje, a nawet lekkie zaczepienie jednym kołem o skrawek trawy może się skończyć tragicznie. Ale to dobrze, bo gra jest strasznie trudna i pełna niespodzianek, nie rzucisz jej szybko w kąt - nie ukrywam, że jeszcze jej nie ukończyłem, więc mam co robić. Cieszę się jednak na ten fakt bardzo, gdyż ukończenie rzadko której gry zajmuje mi więcej jak 1 - 3 dni. Po prostu jestem pojadaczem gierek.

ROZGRYWKI

Rodzaje rozgrywek standardowe: Single Race (pojedynczy wyścig, poprzedzony kwalifikacją), Championship (turniej, poprzedzony kwalifikacją) i Time Trial (tryb Ghost, wykręcanie jak najlepszych czasów). Muszę zaznaczyć, że nie można pokpić sobie kwalifikacji o zdobycie Pole Position, co jest naprawdę wielkim wyzwaniem, sprawia, że wyścig potoczy się zupełnie inaczej niżli start z ostatniego pola startowego (16). Ważny jest sam start i wyjście z pierwszego zakrętu - boksujące koła i swąd palonej gumy na nic się nie przydadzą. W zależności od długości trasy, trzeba pokonać od 3 do 12 okrążeń

Nie jest to łatwe, tym bardziej że przeciwnicy są bardzo nahalni i spychają Cię z trasy lub za wszelką cenę zajeżdżają Ci ją. Bynajmniej swoją inteligencją przewyższają śrubokręt i młotek, o czym czasami programiści zapominają. Aby w trybie Championship przejść na kolejny tor, musisz zdobyć określoną ilość punktów w dwóch podejściach. Jeśli więc po ciężkich trudach uda Ci się zająć w pierwszym wyścigu 1 miejsce, to jeszcze nie jesteś w domciu, bo może Ci się noga podwinąć podczas drugiej próby. I na nic się nie zdadzą rzucane wiązki mięsa - napis NOT ENOUGH POINTS nie zniknie. Można także grać w trybie 2 Players (Split Screen), co przyprawia o wypieki na twarzy - ten rodzaj rozgrywki polecam każdemu z Was.

TRZY GROSZE SZERYFA

TOCA to przede wszystkim doskonały model jazdy. Wreszcie samochód zachowuje się tak, jak powinien (tutaj krytyka pod adresem V-RALLY). Najważniejsze jednak jest to, że gabloty są normalne, a nie jakieś bolidy F1 czy bryki pokroju Ferrari F40. Można się wczuć. Gra bardzo dobrze wyważona pomiędzy symulatorem a arcadówką (wszyscy będą zadowoleni). Grafika otoczenia trochę surowa, [illegible] z rzeczywistością. Jedna z najlepszych [illegible]. Polecam.

Mr. Ściera

★★★★★★★★☆☆

GRYWALNOŚĆ

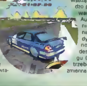
Grywalność jest największym atutem tej gry. Walka w każdym zakręcie, skracanie, pompowanie gazem, kontrolowane poślizgi, stłuczki, pojedynek z czasem i z samym sobą. Doprawdy jestem pod wrażeniem tej gry, gdyż wybija się pod względem grywalności hen ponad przeciętną. Jak dotąd, równie dużą grywalnością obdarowała mnie jedynie gra WIPEOUT 2097, więc chyba kumacie, o czym piszę.

MUZYKA I ODGŁOSY

Jeżeli jesteś fanem muzyki techno, jak ja, to goście odpowiedzialni za muzykę w grze trafili w dychę. Takie klimaty są rzadko kiedy spotykane. Mocne, szybkie beaty, wszystko elegancko pasujące do klimatu gry, stereo czyni spustoszenie w pokoju a sąsiedzi pukają się wymownie w czoło. Silniki z wyraziście sportowym wygarem, odgłosy zderzeń, zdzierane opony zdające się płakać z bólu, zawieszenie ciorane o podłoże, klaksony perswadujące co nieco przeciwnikom - to wszystko jest odzwierciedlone wręcz z zegarmistrzowską dokładnością. Klasa sama w sobie.

INNE

Widoki z różnych ujęć zostały rozwiązane dosyć standardowo: dwa widoki zza auta, widok z kamery umieszczonej na przedniej masce oraz widok z wnętrza samochodu. Ja osobiście preferuję widok z kamery na przedniej masce, bo najwięcej widać i wspaniale odczuwa się wszelkie wstrząsy. Uzyskanie takiego efektu może nie było trudne do wykonania, ale gratuluję programistom wspaniałego pomysłu, gdyż jeszcze w żadnej grze nie zauważyłem tak pięknie odzwierciedlonych drgań i wstrząsów. Co mi się bardzo podoba, to zmienne warunki pogodowe. Aura bywa bardzo zróżnicowana, od wspaniałej, słonecznej pogody (dobre przyczepność), przez mgłę i deszcz, po opady śniegu (cóż za poślizgi). A trzeba wspomnieć, że zmienne warunki pogodowe mają niebagatelny wpływ na model jazdy. Gra nabrała zupełnie innego wyrazu, gdy sterowałem padem analogowym. Jeśli jednak takowego nie posiadasz, to w Game Options ustaw czułość pada (Sensivity) na maksa, bo gra się o wiele, wiele wygodniej.



Na koniec dobra rada: Jeśli wypadniesz z trasy i jesteś ustawiony tyłem do kierunku jazdy, to zawsze cofnij (R), a dopiero później szpula do przodu! W ten sposób zaoszczędzisz wiele czasu, który przeliczaj na ilość przekleństw wysłanych w kierunku przeciwników.

Konkludując, TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP to wybitny tytuł i choć oprawa graficzna odstaje od reszty i nie uraczysz tu miliona polygonów w jednej ramce, to grywalność nadrabia wszelkie niedogodności, absolutnie wszystkie! Dziękuję opatrzności za to, że ten tytuł trafił pod moje strzechy, bo porządnie wstrząsa utarte kanony i jest, w tym momencie się powtórzę, nietuzinkowy. Zdaję sobie sprawę z faktu, że honor swój i inne wzniosłe dobre osobiste naruszyłem pisząc ten tekst, ale dla mnie TOCA jest synonimem przeolbrzymiej rajcowności. To jest gra roku, bynajmniej dla mnie, i w moich prywatnych CHARTSACH przebiła nawet drugą część przygód sympatycznego Crasha! Do tej gry jestem przykuty jak małpa do bananowca. Gdyby tylko TOCĘ okraszono lepszą grafiką, to i ocena by jeszcze podskoczyła. Wydać 2 bambole za TOCĘ to przyjemność. A teraz, Hołowczyc, wyzywam Cię na pojedynek!

HIV

Grafika 6
Muzyka 9
Grywalność 9
Ogólnie 9

Dystrybutor: CODEMASTERS
Producent: CODEMASTERS

1 or 2 Players | Analog Controller Compatible | Memory Card 1 block

FELONY 11-79

Siedzę i patrzę na białą, pustą kartkę. Właściwie to już od dłuższego czasu zastanawiam się, jak rozpocząć tę recenzję. Jedyne co mi przychodzi na myśl, to „co, do diaska, gryzie mnie w stopę?”! Boję się jednak spojrzeć pod stół, wokół ciemno i tylko blada poświata bijąca od monitora oświetla pokój, a jak opuszczę wzrok, to [illegible] coś wyskoczy gotowe mnie zeżreć. Niedobrze ze mną [illegible] gier. Po prostu nie mogę się skupić. NIE MAM POMY[illegible]!

Właśnie. Nie tylko ja cierpię na te [illegible] równ[illegible] [illegible]-owi developerzy [illegible] ni program [illegible] [illegible] czas poszukują [illegible] oryginalny h rozwiązań, by wprowadzić coś nowego do swoich [illegible], a tym samym zde[illegible] konkurencję. Wciąż powielane są sprawdzone wzorce, tworzone setki gier bazujących na tych samych założeniach (vide wszystkie doomow[illegible] [illegible] chyba nie powiecie, że nie zauważyliście rosnącej ilości tytułów charakteryzujących się niesamowitą grafiką, ale także szczątkową wręcz fabułą. Brak pomysłu - to bolączka dzisiejszych programistów.

Po tym nieco przydługim wstępie zobaczmy, jaka drogę wybiera [illegible] zespół firmy CLIMAX, tworząc FELONY 11-79. Z jednej strony, developerzy [illegible] się na [illegible] trzeciego epizodu [illegible]E HARD TRILOGY, czyli na szaleńczej jeździe przez zatłoczone miasto, [illegible] drugiej - dodali wiele ciekawych, [illegible] tuzinkowych rozwiązań niemal żywcem wyjętych z filmu akcji. Zapowiada się nieźle. Może nie będzie to najoryginalniejsza gra roku, ale banalna to też ona nie jest. Mamy więc [illegible] zwykłych wyścigów a'la RAGE RACER, elementów prymitywnej przygody [illegible] (zbieranie i używanie przedmiotów [illegible] samo ich zbieranie, bo reszta dokonuje się już automatycznie) oraz samochodowej „nawalanki”, że się tak wyrażę. Co ciekawe, taki mix wyszedł na dobre zarówno autorom, jak i graczom, gdyż ci pierwsi, dostarczając na rynek udany produkt nieźle zarobią, [illegible] drudzy będą mogli w tenże sposób ostro pograć. Zapnijmy więc pasy, wciśnijmy pedał gazu i przekonajmy się, co FELONY 11-79 ma nam do zaoferowania.

Na początek ładnie wyrenderowane intro. Sama historyjka zaś kręci się [illegible] magicznej statuetki oraz Twego zleceniodawcy pragnącego ją zdobyć. Jako że zapewne, [illegible] do [illegible] praworządnych obywateli nie należycie, więc każdy z Was szykuje nie [illegible] niespodziankę dla drugiego. Mniejsza jednak o [illegible], przejdźmy do konkretnej rozgrywki. Nie będę Was zanudzał opisem manu, wspomnę tylko o jednej, ciekawej opcji S[illegible]ERING umożliwiającej ustawienie czułości przełożenia kierownica-koło danego pojazdu, a następnie sprawdzenie [illegible]owych zmian na specjalnej trasie testowej. Wow! Znajdzie mi symulator który posiada coś takiego. Dobra, jedziemy dalej. Wybieramy czym chcemy poruszać się po ulicach: zwykłym autem, półciężarówką typu combi, skuterem, [illegible] może angielskim Mini-Morrisem, którym Jaś Fasola demolował niegdyś Londyn. I to nie koniec, bowiem gdy przejedziemy w[illegible]zystkie trasy, do dyspozycji dostaniemy np. autobus tur[illegible]tyczny, mającą ze [illegible]to metrów limuzynę czy najprawdziwszy czołg. Tylko [illegible] bardzo nie [illegible], bo do[illegible]piero teraz zacznie się [illegible] jazda. Grafika wbija w dawno już wgnieciony fotel. Przede wszystkim pełna swoboda: chcesz zrobić sobie skrót przez pasaż handlowy? Nie [illegible] sprawy. Skok przez składany most? Przejażdżka po plaży? Ale [illegible], nie krępuj się. Tu aż roi się od bocznych dróg, ślepy[illegible] [illegible] pla[illegible]ów, a wszystko to wręcz ocieka detalami przy 30 klatkach [illegible] sekundę. Szkoda tylko, że cała oprawa wizualna została wykonana w [illegible] w Re[illegible]e [illegible] bardz[illegible] [illegible] nie wpłynęło na ogólny obraz gry. Zdemolować jednak [illegible] zna[illegible] się tylko chce policyjne radiowozy (w końcu jesteś na bakier [illegible] prawo[illegible]m?), c[illegible]wki, domki letniskowe, stragany, sklepy. Rozjeżdża[illegible] u[illegible]ekających prz[illegible]hodniów to chleb powszedni. Jednak każd[illegible] [illegible] niekorzy[illegible]nie na [illegible]mobilności oraz wyglą[illegible]dzie Twojego pojazdu, [illegible] trzeba podkreślić, że do celu musisz dotrzeć w określonym czasie, zabierając uprzednio pożądane przedmioty. Podczas tego [illegible] order[illegible]czego zmagania przygrywa nam całkiem miła, nie drażniąca ucha muzyczka, choć na pewno nie będziesz jej nucił przy goleniu. Natomiast z pewnością zapadną Ci w pamięci krzyki przerażonych ludzi czy ostry głos policjantów.

Na koniec niemiła informacja: gierka jest stosunkowo krótka, gdyż zawiera tylko trzy trasy (plus testowa), [illegible] co obniża [illegible] ocenę ogólną. Na [illegible]szczęście są one bardzo długie i niel[illegible]n[illegible]owe (rozdwojenia dróg, skrzyżowania [illegible] te rzeczy [illegible]), a ponadto możemy [illegible]bie przecież pojeździć ponad 20 typami pojazdów. Podsumowując, FELONY 11-79 urzekła mnie niesamowitym klimatem pościgu „na łeb na szyję” oraz fachową [illegible] rewela[illegible] oprawą audio-wizualną. Wam także życzę takich emocji.

Mysza

TRZY GROSZE SZERYFA

Jazda po ulicach [illegible] to jest to, co lubię - Wtoczyć [illegible] [illegible] Yeah! [illegible] [illegible]

Aju

★★★★★★★☆☆☆

Grafika	7
Muzyka	6
Grywalność	7
Ogólnie	⑦

Dy[illegible] A[illegible] [illegible]
Producent: CLIMAX

ZRĘCZN[illegible] ŚCIG[illegible]

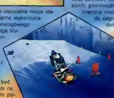
1 Player
Memory Card block

Pita

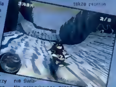
JET RIDER 2

Pierwsza część gry JET RIDER wywołała dość mieszane opinie. Z jednej strony, nienajlepsza grafika, z drugiej w miarę ciekawy pomysł. Teraz mamy okazję zapoznać się z wydaną przez SONY kontynuacją.

Zasady rozgrywki pozostały oczywiście nie zmienione. Bierzemy udział w wyścigach uniwersalnych superskuterów, dla których nie ma większej różnicy czy poruszają się po nawierzchni oblodzonej, błocie czy też wodzie. Do wyboru pozostawiono nam 10 maszyn różniących się między sobą takimi parametrami, jak waga, maksymalna prędkość oraz przyspieszenie. Wybór dobrego skutera ma niebagatelne znaczenie dla przebiegu całej rozgrywki. Początkujący, przewidując częste kolizje, powinni wybrać skuter o dobrym przyspieszeniu, a następnie, w miarę podnoszenia umiejętności, przesiąść się na coś szybszego. Pomaga w tym dobrze wyważony stopień trudności. Wygranie pierwszych trzech tras to kaszka z mleczkiem. Potem uzyskujemy dostęp do trzech nowych torów - i tu zaczynają się już małe schody. Jednak bez obaw, opcja praktyki pozwala na bezstresowe zapoznanie się z trasą, odszukanie ew. skrótów i przećwiczenie wszystkich trudnych momentów. A tych oczywiście w grze nie brakuje. Sporą pomocą są rozmieszczone na najbardziej zdradliwych zakrętach zaczepy, dzięki którym o wiele łatwiejsze staje się wykonanie zwrotu o 180 lub nawet 360 stopni, bez znacznej utraty prędkości. Może się jednak zdarzyć, że używając dopalacza przy stromym podjeździe wylatujemy w powietrze, stwierdzając z przerażeniem, iż oto pod nami znajduje się przepaść (a wtedy nawet zaczep niewiele pomoże). Duże ułatwienie może stanowić umiejętne wykorzystanie joypada analogowego (manetki mogą służyć za przyciski, którymi uruchamiamy turbodoładowanie i zaczepy).



Grafika być może nie stoi na tak wysokim poziomie, jak w osławionym RAPID RACER, ale swój urok posiada. W stosunku do poprzedniej części, bardziej urozmaicono trasy, są one bardziej karkołomne, przez co ciekawsze. Całość jest bardzo kolorowa i jeździ się bardzo przyjemnie. Do tego dochodzi ogromne zróżnicowanie samych scenerii - raz pokonujemy spiętrzone kaskady górskich rzek, a innym razem szalejemy po mieście sprawdzając tam stan dróg i kanałów. Przyjdzie nam także rywalizować na górskich stokach, gdzie [illegible] bardzo łatwo zaliczyć upadek z dużej wysokości. Znajdzie się tu także Roller Coaster. Jeżeli chodzi o wyścigi wodne, poprawiony został efekt falującej wody, przez co wygląda naturalniej. Dość ładnie prezentują się także promienie świetlne przenikające przez szpary zaniedbanych drewnianych tuneli. Jednym zdaniem grafika jest różnorodna. Przydałaby się trochę wyższa rozdzielczość (znowu przypomina się RAPID RACER), bo na brak dynamiki nie można narzekać. Po trosze wynika to z kompletnego braku realizmu - uderzenie w drzewo przy sporej prędkości nie kończy się bynajmniej twardym upadkiem, a jedynie małym trzaskiem i jęknięciem zawodnika. Podkład dźwiękowy jest bardzo zróżnicowany. Da się tutaj usłyszeć wszystko - od ostrzejszych, gitarowych kawałków, przez zakręcone muzyczne improwizacje, do nagrań przypominających dokonania samego Vivaldiego. Ogólnie rzecz biorąc, nic nadzwyczajnego, ale dość przyjemnie się przy tym jeździ.



Polecam tę grę wszystkim, których bawi nietypowa, a czasami i szalona rywalizacja.

Pietrak

TRZY GROSZE SZERYFA

Po przeciętnej części pierwszej, do JET RIDER 2 podszedłem z dużym dystansem. Chociaż na pierwszy rzut oka nie widać większych zmian, zapewniam, że poprawiono wszystko począwszy od grafiki a skończywszy na grywalności. W czasie wyścigu panuje duży chaos, ale względnie łatwo da się nad tym wszystkim zapanować. Całkiem przyjemna gierka.

Mr. Sciera

★★★★★★★☆☆☆

Grafika 7
Muzyka 6
Grywalność 7
Ogólnie .... ⑦

Dystrybutor: SONY
Producent: SINGLE TRAC

WYŚCIGI

1 or 2 Players | Analog Controller Compatible | Memory Card 1 block

GRAND THEFT AUTO

Hej chłopaki! Jestem na miejscu. Nie wyobrażacie sobie jakie to cholarstwo duże, nawet stodoła Hania, co my tam w sianie pół litra schowali i do dziś nie możemy znaleźć, się nie umywa. A ludzi to jak mrówków, wszędzie ich pełno, a jakie to głupie, cherlawe - dasz w mordę to od razu leży i kwiczy. Mówię Wam, oni tam chyba porządnych weseli nie mają.

Więc stoję sobie, ryję na około obijam, przyjemne zajęcie - nie powiem, ale do czasu, w końcu przyjechałem tu za robotą i naszej wsi zawieść nie mogę. Trza przecież wyższe sfery poznać, nie? Obskoczyłem trzy urzędy, ale jakoś tak krzywo się na mnie patrzyli. Mówię im to i jak, żem Piękny Antoś jestem, roboty szukam, a Ci jak świnia na piorun gały wytrzeszczyli, po czym śmiać się zaczęli. Dopiero jak jednego flaka z drugim przydusiłem, to tłumaczą, że pół miasta dobrego zarobku poszukuje, a jak chcę, to stanowisko palacza w zakładowej kotłowni jest wolne. To ja im mówię, że na psa urok i do diabła, ale węgla przerzucać nie będę. Zdążyłem tylko wyjść, gdy nagle przyczepił się jakiś facet, chciałem dziada obić, ale nie uwierzycie mi chłopaki, on był cały czarny, najprawdziwszy czarny lud, murzyn podobno. Ja tam swoje wiem, babcia Gienia zawsze powtarzała, że jak czarny to nieczysty, diabeł znaczy się. Tak czy owak, nim ogłuszyłem go cegłówką zdążył powiedzieć, że jak chcę zarobić, to mam odebrać telefon.

TRZY GROSZE SZERYFA

Wreszcie! Co za gra! Festiwal pierwsza liga. Przecież każdy facet z jajami marzy, żeby zostać gangsterem, takim co to zawsze ma forsę, nigdy nie [illegible] kupę forsy, rozbija się najlepszymi furami i ma [illegible] blondynek na tylnim siedzeniu. Ucieleśnieniem tego marzenia [illegible] blondynkami jest właśnie ta gra. Na pierwszy rzut oka wygląda [illegible], ale jak się dłużej pogra, jest super. [illegible] Muzyka [illegible] W dobie powielania starych pomysłów pozycja ta jest prawdziwą perełką. Moja rekomendacja.

Mr. Sciera

★★★★★★★★☆☆

Początek środka - wkraczam na drogę zepsucia

Pamiętacie chłopaki, jak my próbowali zatrzymać mleczarze, znaczy się tego kulawego Zenka, co mu podobno świnie w kontakty pozaziemskie weszły, a gdy ją usiłował nawrócić - nogę zażarła? I jak nas, bandyta jeden, to mało swoim komarkiem nie rozjechał, gdy własną piersią zabarykadowaliśmy drogę? Na pewno pamiętacie, ale teraz lepiej szybko zapomnijcie, bo tutaj, w mordę, to zupełnie inna rzeczywistość. Ludzie bez charakteru, strasznie wszystko bojaźliwe, ot, głupie barany. Mówię Wam, przechodzą przez szosę, co ją ulicą nazywają, tylko wtedy jak im się zielone światełko pokaże. Żeby mną jakieś dziwaczne lampki sterowały, tego jeszcze nie było! Ruszyłem więc gdy oni stali i, o dziwo, wszystkie wozy wnet się zatrzymały tworząc olbrzymi korek. Z pewnością Zenek w tym mieście żadnych krewnych nie posiada, gdyż manewr ten powtórzyłem kilkukrotnie i nikt mnie nawet nie potrącił, o przejechaniu nie wspominając. Grzechem więc by było nie skorzystać z tak nadarzającej się okazji. Zgodnie z mym gustem największy pojazd wybrałem, kierowcę na zewnątrz wyciągnąłem, a obiwszy delikwenta, jego miejsce zająłem. I nic. Policyja nie reaguje, facet leży, cicho rzęzi, pozostali, jako że nie blokowałem już ruchu, zadowoleni pojechali dalej. Dziwne miasto, żadnego poszanowania dla człowieka. Ale mnie to nawet na rękę. Wóz parę razy zmieniłem, bo musicie chłopaki wiedzieć, że tu mnogość automobili o zawrót głowy może przyprawić, a w każdym takie magiczne pudełko, radyjo czy jakoś.. Mniejsza o nazwę, ważne, że różne przyśpiewki tam puszczają. Trochę posłuchałem, czasem ktoś coś powie, czasem krzyknie, potem zaśpiewa - zupełnie jak u nas na pogrzebie księdza proboszcza, co my wino mszalne przedwcześnie obalili i nie miał kto biedaka pochować. Trza jednak było powierzone mi zadanie wykonać, więc do telefonów koło parku miejskiego pojechałem.

Gdy środek w koniec przechodzi - jak dobrze być złym

Możecie chłopaki sołtysa wyklinać, że sknera i Żyd, lecz ja z jednego powodu wdzięczny mu jestem. On wszak pokazał mi jak to brzęczące urządzenie, telefonem zwane, obsługiwać. Mogę się teraz bez problemu z tym facetem, co tam w środku siedzi, porozumieć. A wiele przemyślnych zadań on dla mnie posiada: raz niemiłym wybuchem szefa policyji postraszyć, kiedy indziej samego bossa mafiji z opałów wyciągnąć, czasem, niekoniecznie legalnym sposobem środki transportu zdobyć, tudzież na śmierć zdrajców pozabijać. Ot, takie zwyczajne zatargi, jakich i u nas na wsi dostatek. Gdy dobrze robotę wykonam, sporo waluty do kieszeni mi wpaść może, a względy w „rodzinie" jeszcze zyskam. Mówię Wam, ciekawe to zajęcie, różnorodne, interesujące, wszak wielu ludzi z bliska poznawać mi się udaje. Najbardziej lubię przez maskę, a później na wstecznym ich poznawać, gdyż taką mam już w tym wprawę, że żaden przechodzień mi nie ucieknie. Oczywiście nie gardzę asortymentem bardziej wyszukanym, w kontaktach międzyludzkich równie niezbędnym: bronią palną, rakietnicą czy miotaczem ognia. Szkoda jedynie, że policyja mojego entuzjazmu nie podziela, wysyłając liczne patrole, co by mój zapał ostudzić. Ale ja i tak zawsze im ucieknę albo auto w warsztacie przemaluję.

Koniec czyli dopiero początek

Chłopaki, ja już prawie miastowy, znaczy się we dwóch metropoliach postrach powszechny budzę. Szykuję się więc na ostatnią - trzecią, gdzie chyba swą karierę zakończę i do wsi powrócę. Chociaż nie wiem kiedy to będzie, bo cholerstwa coraz to większe, a szefowie nowe, trudniejsze zadania szykują. Zastanawiam się tylko, dlaczego ciągle zwracają się do mnie „Kid", przecież w kółko im powtarzam, że Piękny Antoni jestem. Mniejsza z tym, chłopaki, szykujta setę, ja ogórki przywiozę.

Myszaq

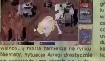
Grafika 6
Muzyka 8
Grywalność 7
Ogólnie .... ⑦

[illegible] DMG Design
Producent: BMG Internat
[illegible]
1 Player
Memory Card 1 block

Z

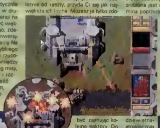
Na nadmiar RTS-ów posiadacze PSX'a nie mogą narzekać, ponieważ jedynymi grami godnie reprezentującymi ten gatunek na tej konsoli są dwie części gry COMMAND & CONQUER oraz WARCRAFT 2. Teraz do tego grona ma okazję dołączyć gra firmy BITMAP BROTHERS o niewiele mówiącym tytule „Z"

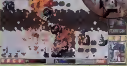
Twórcy gry „Z"



Kilka lat temu zapowiadano, że gra ta wyjdzie na Amigę i PC, a swą grywalnością narobi zamieszania na rynku. Niestety, sytuacja Amigi drastycznie się pogorszyła i gra ukazała się w drugiej połowie 1996 r. tylko w wersji na PC, gdzie nie udało się jej zdobyć większej popularności. Pomimo tego, zdecydowano się na zrobienie konwersji na NKNŚ (Najcudowniejszą Konsolę Na Świecie), ku uciesze fanów szybkiego myślenia. W „Z" gracz zostaje rzucony w przyszłość, w wir walki pomiędzy robotami. Czeka na Ciebie szereg misji, w których dowodząc robotami i różnymi pojazdami musisz odnieść zwycięstwo nad przeciwnikiem, niszcząc na każdej planszy jego fortecę. Jednak zanim poprowadzisz swoje wojska do końcowego szturmu, będziesz musiał uzyskać nad nim przewagę nie tylko militarną, lecz także ekonomiczną. Cechą, która odróżnia „Z" od innych strategii czasu rzeczywistego jest brak wątku zdobywania pieniędzy. Gracz przez całą grę nie ma kaszy, a wszystkie jednostki produkowane są za darmo w odpowiednich fabrykach. Produkcja idzie całą parą i gracz może tylko wybierać, co ma być produkowane, biorąc pod uwagę tylko czas potrzebny na wyprodukowanie danej jednostki. Ponieważ każda z nich produkuje jednostki niezależnie od reszty, przyda Ci się jak największa ich liczba. Możesz je tylko zdobyć zajmując kolejne sektory. Do walki będziesz mógł rzucić jeepy, czołgi, wyrzutnie rakiet i roboty, których uzbrojenie jest dość zróżnicowane - karabiny maszynowe, miotacze ognia, a nawet broń snajperska! Możesz też budować jednostki typowo obronne. Bardzo fajnie rozwiązano kwestię piechoty, która może zajmować puste pojazdy i podnosić leżącą na ziemi broń. Co więcej, przy odrobinie szczęścia można np. strącić wrogiego żołnierza jadącego jeepem i zająć jego pojazd! Wszystkie wydarzenia dzieją się szybko, bardzo szybko, a w późniejszych etapach nawet za szybko. Gracz spoconą ręką majstruje padem, z uporem maniaka klepie w klawisze, starając się przy tym intensywnie myśleć, a i tak w pewnym momencie odkrywa, że nie jest w stanie w pełni kontrolować sytuacji na polu walki. Komputerowi wszystkie działania idą sprawnie i kontrola nawet dużego obszaru nie sprawia mu problemów, przez co przeważnie, gdy uda mu się zająć ponad połowę planszy można tylko powiedzieć, że rozgrywka jest przegrana. Gra jest trudna, w późniejszych etapach nawet bardzo trudna, głównie z powodów czysto zręcznościowych. Od strony graficznej zrobiona jest całkiem dobrze i przypomina poprzednie tytuły „bitmapowych braci", szczególnie po przyjrzeniu się wykonaniu skał. Niestety, w niektórych momentach gra potrafi solidnie zwolnić, choć dzieje się to bardzo rzadko. Z powodu zbyt wielkiego nacechowania elementami zręcznościowymi gra nie jest tak wspaniała, jaką chciałaby być. Jest trudna i szybko się nudzi. I jeszcze jedno - jeśli jesteś żywym przykładem dziewiętnastowiecznej walki z germanizacją, unikaj wersji niemieckiej tej gry, ponieważ wszystkie teksty i komunikaty są w języku naszych sąsiadów, przez co cały czas będziesz słyszeć bardzo denerwujące „Hilfe!" i „Javohl", krzyczane przez Twoich żołnierzy.

Kali





TRZY GROSZE SZERYFA

Gierka z wielkimi ambicjami, ale nie do końca dopracowana, niektóre jej elementy można było jeszcze poprawić. Ogólnie jednak gra się w nią bardzo przyjemnie, lecz wymaga od gracza maksymalnego skupienia. Grafika na poziomie, muzyka też, zresztą przy niewielkiej konkurencji strategii na PSX'a jak na lekarstwo grę można polecić każdemu lubiącemu od czasu do czasu pogłówkować. Jak na mój gust, to gra jest trochę za trudna

Aju

★★★★★★★☆☆☆

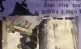
Grafika 7
Muzyka 7
Grywalność 6
Ogólnie .... ⑥

[illegible] SONY
Produ[illegible]
TRA[illegible]

1 Player
Memory Card 1 block

JUDGE DREDD

Boguś Linda rozśmieszył mnie swego czasu hasłem „To ja jestem policja”. Biedni widzowie nie wiedzieli, że to najzwyklejszy w świecie plagiat, zaś Franc jest zwykłym laszczem, który biega po ulicach w kamizelce kuloodpornej z plastikową pukawką za pazuchą, przeklinając na prawo i lewo. Policjantem z prawdziwego zdarzenia był za to Sędzia Dredd. Najpierw był komiks, który nachapał się takiej popularności, że postanowiono w końcu nakręcić film oparty na tymże motywie. Jak historia uczy, najczęściej gry oparte na scenariuszu filmowym są, delikatnie mówiąc, do bani. Czy i te JUDGE DREDD podzieli tenże los?



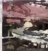
Program wita nas bardzo skromnie. Brak intra, brak muzyki, a tylko grafika z logo firmy i postacią Dredda. Dopiero po ustawieniu odpowiednich opcji można przystąpić do właściwej rozgrywki. Wita nas wstawka FMV. Jest to filmik wyjaśniający poniekąd cel gry. Ja[illegible] za[illegible]niec porwał gubernatora, w zamian za niego pragnie głowy Dredda. Oj, pechowy ten nasz sędzia, ale cóż na to poradzić - sam wybrał sobie taką profesję. Filmik jak filmik, nic specjalnego, ale muszę przyznać, że aktorzy zatrudnieni do owego przedsięwzięcia to kompletne beztalencia. Stoją naburmuszeni, puszczając zapewne cichaczem bąki, tupiąc, kląskając językiem. Najmniejszy kunszt aktorski przejawia tytułowy Dredd (nie, nie jest to Sylwek) - totalne beztalencie. Usiłuje gestykulować, [illegible]agnąc dialogi basem, mimikować [illegible], co by mieć krzywy uśmiech niczym pierwowzór. Efekt jest jednak zgoła wręcz przeciwny - ma taką minę, jakby mu coś pod n[illegible] śmierdziało, a ni[illegible] [illegible] odwzorowanie [illegible] to zbyt łagodne określenie. Toż to parodia!

TRZY GROSZE SZERYFA

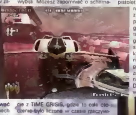
[illegible]

Mr. Sciera

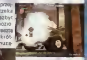
★★★★★☆☆☆☆☆



W końcu, po tej katordze, nadchodzi czas na grę właściwą. JUDGE DREDD to kolejny „celowniczek”, czyli na ekranie dzieje się coś niezależnie od gracza, zaś Ty - jak tresowana małpa - masz za zadanie nakierować celownik na dany obiekt i bez chwili zamysłu pociągnąć za spust, rozwalając komuś pół ryja. Ta gra niczym pozytywnym się nie wybija. Możesz zapomnieć o schemacie z TIME CRISIS, gdzie to całe otoczenie było liczone w czasie rzeczywistym. W[illegible] tle wyświetlana jest animacja, jedynie przeciwnicy są liczeni w Real Time'ie. W zamyśle programistów miało to z pewnością wyglądać przecudownie, lecz

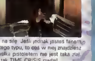


Animacja (niska rozdzielczość) jest bardzo wolna (10-12 kl./s), a ruchy postaci są nie do końca zsynchronizowane z prędkością scrollowania ekranu. Efekt jest taki, że momentami przeciwnicy wyglądają niczym Biały Murzyn - Michael Jackson - tańczący Moonwalka [illegible]. Do tego dochodzi [illegible] kompozycja wylazaca ni[illegible] wi[illegible]ch częściej, niż Ci się to mogło śnić w najstraszniejszych koszmarach. W grze tego typu powinno się postawić przede wszystkim na interakcję z otoczeniem, na rozwałkę wszystkiego, co się porusza w tle. Tutaj [illegible] takich możliwości (w końcu to jedna wielka animacja), co ujemnie wpływa na rajcowność giarki. Można rozwalić jedynie działka rzygające w nas ogniem, przeciwników wygłupiających się okropnie (karateka rulez!), apteczki, od czasu do czasu jakąś szybkę uda się rozbić. Ale jest to stanowczo za mało. Szkoda.



Do przejścia czeka Cię niezbyt wiele poziomów, zresztą dosyć krótkich i nużących, a po ukończeniu gry Sędzia Dredd do końca życia będzie Ci się kojarzył z dupkiem żołędnym, który żyje w głębokim celibacie, bo nie ma jej.

JUDGE DREDD to kolejna gra „na pistolet”, nie zasługująca na szczególną uwagę, w którą można zagrać z braku laku, lecz nic więcej. W pamięci zapadną Ci jedynie odgłosy strzałów i subtelny dźwięk towarzyszący przeładowywaniu giwery. Jedynie muzyka odbija się od tego dna (klimaty techno, które tak sobie cenię! Yeah!). Na nic więcej nie licz sięgając po tę gierkę. Słowo „grywalność” możesz wykreślić ze swojego słowniczka. Dla mnie gra JUDGE DREDD jest takim samym niewypałem, jakim był film - zrobiono ją na siłę. Jeśli jednak jesteś fanem gier tego typu, to coś w niej znajdziesz (rozwałka pistoletem nie jest taka zła). Ale i tak TIME CRISIS rządzi!



HIV - I AM THE LAW!

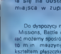
Grafika 6
Muzyka 7
Grywalność 4
Ogólnie .... ⑤

Dystrybutor: GREMLIN
Producent: EGMONT [illegible]

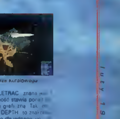
STRZELANINA

1 or 2 Players | Light Gun | Memory Card 1 block

CRITICAL DEPTH

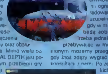


Pamiętacie jeszcze TWISTED METAL? Może gra nie zachwycała poziomem grafiki, ale dzięki porządnej dawce grywalności znalazła się w domach wielu graczy i była jedną z tych gier, która napędzały sprzedaż PlayStation. Potem nadszedł czas na TWISTED METAL 2, a tu nasycenie rajcowności zwalało już z nóg. Obie pozycje odniosły zasłużony sukces; nic więc dziwnego, że firma SINGLETRAC zdecydowała się na dostarczenie nam kontynuacji. Rozgrywka ma teraz miejsce w zupełnie innym środowisku – pod wodą.



barwn[illegible] rafy [illegible] koralowego

Do dyspozycji mamy trzy tryby gry: Missions, Battle oraz Death. Wybierać możemy spośród 12 wehikułów, są to m.in. maszyny przypominające kształtem paszczękę rekina, łódź podwodna. Jest także jeden odważny płetwonurek. Podobieństwo do TWISTED METAL widać jak na dłoni. Sterowanie nie zostało zmienione. Tak samo wybieramy broń, każdy pojazd posiada swój atak specjalny, a z gruntu podnosimy przeróżne narzędzia, po czym „częstujemy" nimi przeciwników. Podobnie jak w TM2, mamy tu bomby detonowane drogą radiową, samonaprowadzające rakiety czy bronie masowego rażenia. Do nowości należy możliwość włączenia w każdej chwili osłony oraz obsługa analogowego pada. Mimo wielu odwołań do TM, CRITICAL DEPTH jest pozycją o zupełnie innym przebiegu gry. Umieszczenie akcji pod wodą dało nam pełną swobodę ruchów, dzięki czemu możliwy stał się atak z góry lub z dołu. Obowiązuje tu zasada, aby wywalić w klienta jak najwięcej śrutu, zanim zdąży się zorientować, skąd padają strzały. Nie chodzi tu jednak o wyeliminowanie wszystkich przeciwników, choć oczywiście tak jest najlepiej. W CRITICAL DEPTH walczymy o pewne zielone kokony, które symbolizują m.in. moc lub uzbrojenie. W lewym górnym rogu ekranu wyświetlane są informacje dotyczące ilości kokonów posiadanych przez wszystkie aktywne jednostki. Po wykończeniu delikwenta można przejąć jego wszystkie artefakty, ale nie jest to jedyny sposób. Można je z niego najzwyczajniej w świecie „wytrząsnąć", używając w tym celu rakiet dźwiękowych zwanych „wstrząsaczami". Pocieszający jest fakt, że wrogie statki naparzają się również między sobą. Pozwala to na chwilową ucieczkę z linii ognia, celem przeładowania energii oraz uzupełnienie arsenału, gdy w międzyczasie inni będą sobie psuli krew. Trzeba jednak uważać, gdyż przebywając w miejscu odosobnionym możemy przegapić moment, gdy ktoś zdąży wygrać bez militarnej konsultacji z nami. Po zebraniu wszystkich przedmiotów uaktywnią się wyjścia z danego rewiru. Taki właśnie przebieg mają misje. Po wybraniu opcji Battle zasady walki pozostają te same, tyle że możliwe jest wybranie dowolnego pola bitwy oraz przeciwników, zaś dzięki opcji Death możemy zabawić się w niszczycieli – zwycięży ten, kto pozostanie przy życiu.



Co do samych plansz, to są one bardzo rozbudowane. Wyobraźcie sobie zatopione miasto ze schowanymi w głębinach „drapaczami chmur" i z przebiegającymi pod ziemią tunelami metra. Bierzemy udział w misjach rozgrywanych na wielu długościach i szerokościach geograficznych. Dane nam będzie odkryć m.in. podwodne groty Oceanu Indyjskiego, zimne czeluści Arktyki lub różno-

Firma SINGLETRAC znana [illegible] tego, że grywalność stawia ponad [illegible] rzejącą oprawę graficzną. Tak [illegible] tutaj. CRITICAL DEPTH to znako[illegible] rozrywka zarówno dla jednego, jak [illegible] dwóch graczy. Jako że rozgrywka [illegible] miejsce pod wodą, można odnieś[illegible] samo wrażenie, że odbywa [illegible] wszystko zbyt wolno. Pomaga [illegible] kim przypadku przestawienie gr[illegible] tryb Fast, co nadaje jej niezłego speeda. Okazale prezentuje się efekt załamywania światła pod wodą, nadający grze klimatu. Da się także [illegible]ię wyskoczyć ponad powierzchnię wody i wtedy okazuje się, że przy dnie panuje czasami większa jasność aniżeli tutaj, ale wynika to ze specyfiki gry. Całość jest podkreślana przez wręcz znako[illegible] łą muzykę. Mamy tutaj 11 [illegible]wietnie [illegible]pasowanych do nastroju gry [illegible]. Dynamiczne, miejs[illegible] mi pompatyczne ka[illegible] wałki działają jak [illegible] strzyk adrenaliny. Właściwie warto kupić CRITICAL DEPTH dla samej ścieżki dźwiękowej (mieszanka techno z twardym brzmieniem gitarowym, muzyka elektroniczna, muzyczne eksperymenty rodem [illegible] amerykańskich horrorów z lat 50.)

CRITICAL DEPTH to świetna strzelanina w konsolowym stylu: maksimum zabawy, minimum realizmu. Mam jeszcze w pamięci nocne sesje [illegible] kumplami przy TWISTED METAL 2, a teraz ponownie produkt SINGLETRAC pozbawia mnie wielu cennych godzin snu. Ale czy to źle?

Piotrek

TRZY GROSZE SZERYFA

W zasadzie jest to następca wykultowanego już TWISTED METAL. Teraz jest jeszcze bardziej trójwymiarowo, co wcale nie znaczy, [illegible] jest tylko trochę inaczej. Grafika nie jest zachwycająca, także do prędkości działania można mieć zastrzeżenia, no, ale w końcu akcja dzieje się pod wodą. Gra na dwie osoby wciąga jak rzadko. Adrenalina wypływa z uszu strumieniami. Co jeszcze mogę napisać... Tych, którzy lubią TWISTED METAL, nie muszę na pewno zachęcać, kto nie zna tematu, niech spróbuje – [illegible] na pewno.

Mr. Sciera

★★★★★★★☆☆☆

Grafika 7
Muzyka 9
Grywalność 9
Ogólnie 8

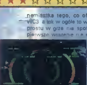
[illegible]

1 or 2 Players | Analog Controller Compatible | Memory Card 1 block

WING COMMANDER IV

Gry z cyklu WING COMMANDER to niewątpliwie jedna z najlepszych pozycji zaliczających się do sagi Gwiezdnych Wojen. Na PSX'a ukazały się kolejno części trzecia i czwarta. „Trójka" miała wśród posiadaczy PlayStation spore powodzenie, my zajmiemy się dzisiaj częścią czwartą.

W grze znajdziemy mnóstwo filmowych wstawek, gdyż program zawarto na 4 płytkach CD, w których [illegible] rolę odgrywa jak najbardziej związany z tematem Mark Hamill. Z tychże sekwencji dowiadujemy się oczywiście wszystkich niezbędnych wiadomości dotyczących fabuły oraz rozmawiamy z innymi postaciami, mając co jakiś czas możliwość wybrania jednej z dostępnych kwestii. W porównaniu z poprzednią częścią, mamy tu jednak kilka mankamentów. Nie możemy sobie sami wybrać skrzydłowego, tylko zostaje on odgórnie przydzielony. Co więcej, rozmowy ze skrzydłowym to dosłownie namiastka tego, co ofiarował nam WC3, a tak w ogóle to wielu z nich po prostu w grze nie spotykamy. Cóż, pierwsze wrażenie nie najlepsze, ale brniemy dalej.



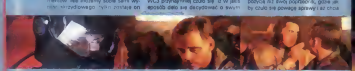
Podczas promocji gry WC4 szeroko reklamowano możliwość przejścia w pewnym momencie na stronę Imperium. Tak naprawdę, to podczas gry rzeczywiście taka ewentualność występuje, jednakże po dwóch czy trzech misjach tak powraca się na stronę rebeliantów. Jak więc widzicie, zapowiadana nieliniowość fabuły to czyste mrzonki. Od samego początku jesteśmy prowadzeni za rączkę, aby wszystko odbywało się tak, jak w szczegółowo napisanym scenariuszu. W WC3 przynajmniej czuło się, iż w jakiś sposób dało się decydować o swym losie; tutaj liniowość po prostu zabija. Reklamy mówiły inaczej... Ale uwaga - najśmieszniejsze jeszcze przed nami. W jednej z misji może się zdarzyć, że zginie w akcji bardzo ważna postać - nasz skrzydłowy - Vagabound. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że po kilku misjach następuje etap, w którym po prostu trzeba z nim lecieć. Czy w tym momencie gra się kończy? Nie! Vagabound pojawia się na filmiku (duch?) i dowiadujemy się, że to niby on będzie naszym skrzydłowym, a w trakcie misji jest już zaznaczony na tablicy jako zmarły. Ludzie, przecież taki błąd to istna kompromitacja! Vagabound ożywa na czas odprawy. Śmiechu warte. Zajmijmy się jednak samą rozgrywką, czyli walkami w kosmicznej przestrzeni. Szczerze mówiąc, to po spędzeniu wielu godzin przy COLONY WARS poziom grafiki oferowany przez WC4 wydaje się być żenujący. Troszkę na korzyść produktu ORIGIN może świadczyć fakt, iż został on wydany wcześniej niż COLONY WARS, jednakże nie zmienia to stanu rzeczy, czyli to, co oferuje nam PSYGNOSIS, wyprzedza WING COMMANDERA o dobrych kilka lat świetlnych. Poszczególne statki kosmiczne są trójwymiarowe, a ich wykonanie całkiem niezłe. Strzały laserowe są jakieś „suche", pozbawione okazałych efektów świetlnych. Natomiast eksplozje to zwykłe bitmapowe chmury żółto-czarnych pikseli. Za to świetnie brzmi nagrana w systemie Dolby Surround muzyka. Typowe dla serii, pompatyczne utwory znakomicie wpływają na całość gry, choć wszystkich niedoskonałości nie zatrą.

Na koniec jeszcze jedna uwaga dotycząca zakończenia gry: po przejściu ostatniej misji, pozbawieni możliwości nagrania stanu gry na Memory Card, zostajemy postawieni przed koniecznością podjęcia szeregu decyzji. Jeżeli będą one złe, zostajemy cofnięci do początku misji. Może się to okazać czynnikiem nadzwyczaj wkurzającym.

Moim zdaniem, WING COMMANDER 4 jest znacznie mniej wciągającą pozycją niż swój poprzednik, gdzie jakby czuło się powagę sprawy i aż chciało się grać kilka razy, aby zobaczyć różne warianty rozwoju akcji. Po pograniu w WING COMMANDER 4 takiej motywacji raczej nie odczuwam.

Piotrek

PS. Podziękowania za cenne informacje dla Dariusza Łotysza



Gra obfituje w dużą ilość sekwencji filmowych

TRZY GROSZE SZERYFA

Szczerze mówiąc, poza dobrej jakości filmami nie znalazłem w tej grze niczego, co by na dłużej przykuło moją uwagę. O grafice nie warto mówić, podobnie ma się rzecz z grywalnością. Jedynie muzyki można posłuchać. Może [illegible] dla mniej wymagającego gracza, gra jest [illegible] COLONY WARS [illegible]

Aju

★★★☆☆☆☆☆☆☆

Grafika 6
Muzyka 8
Grywalność 5
Ogólnie .... ⑥

Dystrybutor: LEM
Producent: ORIGIN
SYMULATOR

1 Player | Analog Controller Compatible | Memory Card 1 block

Grę dostarczyła firma LEM z Warszawy

Ridge Racer

Wydawca	Namco
Producent	Namco

RIDGE RACER oczarował graczy na całym świecie. W zachodniej presie gra owa zdobyła swego czasu bardzo wysokie noty. Ładna, bardzo kolorowa grafika, duża dynamika gry, muzyka techno, a także wspaniała opcja Replay, która automatycznie załączała się po skończeniu każdego wyścigu. Ja jednak podchodzę do tej gry dosyć sceptycznie, co czyniłem zawsze. Dla mnie RIDGE RACER nie jest atrakcyjną grą - model jazdy jest wprost beznadziejny i auto prowadzi się bardzo źle. Do tego dochodzą tak beznadziejne poślizgi, które nie raz spowodowały, że kląłem jak szewc - nie da się z nich zbyt łatwo wyjść, a poza tym wpada się w nie za każdym razem, gdy tylko na zakręcie doda się trochę gazu (mój „poldek" tak nie reaguje). Model jazdy próbowano usprawnić w kolejnych częściach (RIDGE RACER REVOLUTION, RAGE RACER), ale wciąż nie jest to efekt, jaki by był zadowalający dla mnie. Muzykę techno - owszem bardzo lubię, ale to, co zaaplikowała graczom firma NAMCO, jest lekkim przegięciem (w tę złą stronę). Ogólnie gra na przeciętnym, zjadliwym poziomie, choć swego czasu rarytas (bynajmniej od technicznej strony).

+ DYNAMIKA
− [illegible]

Jupiter Strike

Wydawca	Taito
Producent	Acclaim

Biedny graczu, znów czeka Cię obrona planety Ziemia, gdyż szykuje się kolejna inwazja z kosmosu! Dlaboga! Zasiadasz więc za sterami nowoczesnego myśliwca i rozwalasz hordy wrogów (zastanawiam się, ile jeszcze razy w życiu będę musiał wygłosić tę kwestię). Rozwalasz więc przeróżne asteroidy, kolonie bardzo wrogo nastawionych robotów, których program ogranicza się do "9999 execute KILL GOTO NEXT", oraz statki wojenne. Dlaczego?! Ano dlatego, że to jest RETRO i swojego czasu wcale dużo takich tytułów nie było na Soniaku. JUPITER STRIKE był reklamowany jako najbardziej realistyczna intergalaktyczna strzelanka 3D, lecz - nawet jak na tamte czasy, to było to nieporozumienie. Grafika niczego sobie, animacja wolna, zaś muzyka i efekty dźwiękowe to po prostu syf! Lecz przysłowiowym gwoździem do trumny jest grywalność, o której twórcy gry zapomnieli. Nawet nie byłem ciekawy, co się będzie działo dalej - po skończeniu kilku poziomów i załatwieniu jakichś bossów grę wyłączyłem, zapominając o niej zupełnie. Ehhh, nigdy więcej inwazji!

+ [illegible]
− [illegible]

Lone Soldier

Wydawca	Konami
Producent	Tempest Soft

Sam nie wiem, cóż dobrego mogę powiedzieć na temat tej gry. Już wiem - na pewno była nowatorska na PlayStation. Wcielasz się w postać jakiegoś robota, który wali prosto przed siebie i rozwala wszystko wokół. Co prawda głębszego przesłania LONE SOLDIER za sobą nie niesie i gra jest średnio ciekawa, rzekłbym nawet, za mętna, ale ma w sobie coś takiego, co przykuwa człowieka na dłuższy moment do Soniaka. Ale muszę stwierdzić, że czynnikiem powodującym tę sytuację jest po prostu ludzka ciekawość, nie zaś grywalność. Ot, robot „idzie i strzela", dzierżąc w swych metalowych łapach giwerę wielkości samochodu. Ciekawie. Najlepsze jednak jest to, że w przeciwnika musisz władować tyle ołowiu, że denat jest cięższy o jakieś 10 kg, zaś grabarze mają zapewne problem z opuszczeniem skrzynki ze zwłokami. Beznadziejna muzyka i efekty dźwiękowe jak najbardziej pasują do całej reszty. Sterowanie to zupełna pomyłka, a animacja beznadziejna. Na koniec nadmienię, że wydano dwie wersje tej gry - w pierwszej wersji chodziłeś jakimś Jankiem w szelkach i strzelałeś do Wietnamców, zaś w drugiej - przeze mnie opisywanej - atakujesz żołnierzy bliżej nieokreślonego pochodzenia i zostały zmienione tekstury nałożone na różne obiekty. Konkludując, odradzam, bo możesz się zdziwić.

+ NOWATORSTWO
− STEROWANIE

Jumping Flash

Wydawca	Sony
Producent	Sony

Gdy tę grę zobaczyłem po raz pierwszy, to byłem bardzo zaskoczony (targały mną sprzeczności). Mechaniczny królik skaczący w trójwymiarowym środowisku (doom) to pomysł oryginalny, aczkolwiek dziwny. Śmiałem się do rozpuku, gdy ujrzałem przeciwników: pokraki niczym wyjęte spod skalpela dra Jekylla (gigantyczne żyrafy, oślizgłe ropuchy, żarłoczne parasolki, "ostre" czy inne takie dziobaki). Są oni przezabawni i łapałem się na ich podziwianiu. Dobra, ale co dalej? Ano bardzo zabawne scenerie pełne niespodzianek i ruchomych schodów oraz [illegible] wdzięcznych krasnali. Na każdym poziomie musisz zebrać 4 marchewki (!!!), aby dostać [illegible] na [illegible] do kolejnego poziomu. Pomysł rewelacyjny! Naszym zmaganiom towarzyszy muzyka [illegible] za [illegible] nie wiem co. Muszę jednak przestrzec wszystkich tych, którzy mają lęk wysokości, [illegible] to nie zabierajcie się za ten tytuł, bo czasami wspinasz się na naprawdę duże wysokości i musisz spojrzeć w dół, a wtedy szkoda by było puścić pawia na Soniaka (hehe) (Hi Mr. Sciera!!) Ta gra jest bardzo zabawna i polecam ją każdemu. Trzeba jednak powiedzieć, że jest zbyt krótka i tak zacięty gracz jak ja może ją skończyć w 40 minut. Ale za to skasowanie ryja szalonemu doktorkowi - który jest przyczyną całego zamieszania - to jest to! Nie jest prawdą, że JUMPING FLASH jest dla dzieci, zapewniam, że każdy będzie się w nią świetnie bawił. I zastanawia mnie fakt, że ta gra wcale nie zdobyła popularności. Polecam, bo jest rajcowna.

+ [illegible]
− [illegible]

Loaded

Wydawca	Core
Producent	Core

LOADED był swego czasu jednym z najbardziej oczekiwanych przeze mnie tytułów. Mroczna futurystyczna atmosfera gry zwróciły moją uwagę, a że kiedyś pogrywałem ostro w ALIEN BREED na Amidze, w LOADED upatrywałem następcy ulubionej gry. Muszę przyznać, że wcale się nie zawiodłem, przynajmniej z początku. Grafika powalała na kolana, efekty świetlne to było coś, przy czym opadała mi szczęka, co prawda gra potrafiła podczas takowych fajerwerków mocno zwolnić. Muzyka? Ludzie, to jest czad. Zarąbiasty muzik. Często przełączałem płytkę na wieży. Grę przeszliśmy z kolegą w dwa dni i pochwalony Sony Sposiliśmy ją na podłogę, ale co się okazało: "znudziła nam się" i już nigdy do niej na dobre nie wróciliśmy. To jest cały LOADED - dobry na raz. Z perspektywy czasu wiem, że przyczyna leży w zbyt małym zróżnicowaniu poziomów (to zasadnie pod względem budowy i faktury (jest w ogóle taka zmienia). Również pewne zastrzeżenia można mieć pod adresem gry na dwie osoby. Czasami jest taka „kaszana" (dziesiątki wybuchów pocisków, wrogów) że nie wiadomo gdzie jest chłopek na planie można ześwirować. Po mimo tego grę wspominam z łezką w oku. LOADED jest czymś takim, co pozwala rozładować się po złym dniu w szkole lub pracy. Gdy ktoś cię wkurzy, wtedy wyobrażasz sobie, że on i cała jego rodzina biega z gwerami po labiryncie. W myślach powtarzając „zabiję was, wy #&*%^$" wypruwasz flaki z wszystkich napotkanych przyjemniaczków. To dopiero! A jak odpręża! Miodzio.

+ [illegible]

− [illegible]

Thunderhawk 2 Firestorm

Wydawca	Core
Producent	Core

Od razu przyznam się, że nie przepadam za wszelakimi symulacjami, na dodatek helikoptera, który jest maszyną wolną, co przy moim pociągu do prędkości w zasadzie od razu eliminuje taki produkt. Oznajmiam jednak, że w tej chwili jestem obiektywny i moje uprzedzenia nie są powodem, dla którego będę zaraz znęcał się, bo nad THUNDERHAWKIEM 2 muszę. Nie wtajemniczonym wyjaśniam, że pierwsza (dobra) część gry pojawiła się kiedyś na Amidze, druga zagościła natomiast na naszej ulubionej konsolce i jest to raczej strzelanka niż rasowy symulator.
Po produkcie CORE oczekiwałem sobie sporo. Myślałem „Nadchodzi Gunship killer, ze wspaniałą grafiką i grywalnością". No właśnie, okazało się, że grafika zabiła grywalność. Engine 3D jest bowiem mocno niedorobiony, przez co kilka istotnych rzeczy całkowicie się kaszani. Na przykład w oddali widać obiekt naziemny, który jak na razie lewituje sobie w powietrzu, ponieważ cudowny engine nie miał jeszcze w planie „narysować" pod nim wzniesienia. W ogóle muszę zaznaczyć, że teren od połowy odległości do horyzontu „mzy" okropnie, co daje bardzo niepożądany efekt. Podobne szopki dzieją się z innymi rzeczami. A czy słyszeliście kiedyś, żeby kolizja śmigłowca z drzewem kończyła się eksplozją... drzewa. Nie wspominając o tle, które stanowią ręcznie rysowane góry. Co za kicz! Jedynie intro początkowe jest na poziomie. Nie wiem, może przesadzam, ale THUNDERHAWK 2 wyjątkowo nie przypadł mi do gustu. Kiszka i tyle.

+ [illegible]

− [illegible]

Discworld

Wydawca	Psygnosis
Producent	Psygnosis

Jako że jestem człowiekiem bardzo wesołym, jedną z najlepiej wspominanych przeze mnie gier przygodowo-tekstowych (point'n click) jest DISCWORLD na PlayStation. Przyznam się, że nigdy nie czytałem książek z cyklu „Świat Dysku" Terrego Pratchetta, co w niczym nie przeszkodziło mi w zagłębieniu się w grę i, jak się później okazało, w polubieniu jej bardzo. Jeśli jeszcze ktoś nie wie, przygoda jakiej przyjdzie stawić czoła, osadzona jest w realiach tegoż przedziwnego i jakże abstrakcyjnego świata. Może najpierw objaśnię o co chodzi. Krótko, wcielamy się w postać trochę mało rozgarniętego adepta sztuki magicznej o imieniu Rincewind. To jemu wiśnie starszyzna powierzyła jakże odpowiedzialne i niebezpieczne zadanie zlikwidować grasującego po okolicy smoka (jak to w bajkach bywa). Rincewind, jako człek o dosyć głupawej osobowości, w toku poszukiwań doprowadza do wielu naprawdę przezogromnie zabawnych sytuacji. Niestety, tu taj zmartwię niektórych z Was - trzeba znać ją angielski chociaż poniżej przeciętnej, bo inaczej ani w ząb nie będziecie wiedzieli o co tutaj biega. Wracając do samej gry, w trakcie poszukiwań okazuje się, że nasz nieborak to całkiem normalny gość, bo inni mają jeszcze bardziej nierówno pod sufitem (np. bibliotekarz który jest... małpą). Co gorsza, w tej całej idiotycznej przygodzie idiotyczne są również niektóre zagadki - trzeba nieźle kombinować. Grafika ręcznie rysowana ładna, aczkolwiek nie powala na kolana. To samo z muzyką - bardzo udana, ale sama w sobie nie jest czymś nadzwyczajnym. Kolejne scenerie doczytują się kilka sekund - da się wytrzymać. Całość to bardzo zabawna przygodówka z tekstami.

+ HUMOR

− [illegible]

Toshinden

Wydawca	Takara
Producent	Takara

TOSHINDEN był pierwszą bijatyką dostępną na PlayStation. Pamiętam, że gdy pierwszy raz go zobaczyłem, a trzeba wiedzieć, że było to grubo ponad dwa lata temu, szczęka walnęła mi o glebę. Jak to się ruszało! Te kolory! Na dodatek wszystko w trójwymiarze! Szok trwał do momentu, gdy zobaczyłem TEKKENA - ale to już inna sprawa. TOSHINDEN to bijatyka z orężem - postacie, w liczbie osiem plus dwie dodatkowe, wykorzystują w dużej mierze trzymany w rękach „argument" - miecz, dzidę, pałę, bicz... Największą zaletą gry jest jej pełna trójwymiarowość, nie jest udawanym 3D tak jak TEKKEN, w którym to tylko grafika i kamera mają charakter 3D, zaś sama technika gry to jakże udanie zasymulowane 2D. Postacie w TOSHINDENIE mogą w każdej chwili przemieszczać się na boki, co jest tutaj najskuteczniejszą formą defensywy. Niestety, gra nie zachwyca tak bardzo humanoidalnością ruchów, jak TEKKEN, jest mniej spektakularna i oferuje dużo mniejszą ilość kombinacji. Natomiast bardzo udanym elementem tego produktu jest ścieżka dźwiękowa - niektóre utwory są bezbłędne. No cóż, TOSHINDEN nie wytrzymał silnej konkurencji ze strony produktu NAMCO, który już na samym początku zostawił go w swoim cieniu.

+ MUZYKA

− [illegible]

Piła

TREASURES OF THE DEEP

Wychodzącym ostatnio grom bez problemu można przypisać ich odpowiedniki, gry podobne, wykorzystujące ten sam pomysł. Firmy ogólnie boją się inwestować w oryginalne, nowatorskie gry i przez to rynek zapełniony jest kontynuacjami i klonami znanych tytułów. Na szczęście pojawiają się też wyjątki, niosące wraz z sobą powiew świeżości. Właśnie takim wyjątkiem jest TREASURES OF THE DEEP.

Akcja TREASURES OF THE DEEP w całości toczy się pod wodą, lecz nie jest to symulator podwodnego okrętu wojennego. W grze wcielamy się w JACKa RUNYANa (Jacek BiegnijJa[illegible]u?), byłego Navy Seal, obecnie łowcę przygód i skarbów. Naszym zadaniem jest zdobycie jak największego majątku poprzez odnajdywanie zatopionych skarbów i wypełnianie powierzonych zadań. Czeka na nas 14 misji, dzięki którym zwiedzimy tak miejsca piękne (Kalifornijskie wybrzeże czy morze Śródziemne), jak i te niezbyt (trójkąt bermudzki! yeah!).

Pierwsze, co uderza w oczy, to przepiękna grafika i muzyka. Naprawdę, w swoim życiu nigdy nie widziałem tak wspaniałego świata podwodnego. Wokół nas pływają różne zwierzęta morskie - delfiny, rekiny (Młoty i Żarłacze), wielkie manty, żółwie morskie, agresywne barakudy, meduzy, orki, potężne wieloryby, krokodyle (krokodyle? Co tu robią krokodyle?), ośmiornice, węgorze, foki oraz liczne ławice drobniejszych ryb i egzotyczne ryby, których nazw nawet nie znam. Wszystkie gatunki są bardzo dokładnie wykonane i poruszają się jak żywe (motion capture?). Oczywiście piękne teksturowane dno nie jest puste - porasta je kilka gatunków roślinności morskiej.

Twórcy pokazali totalne mistrzostwo w dziedzinie oświetlenia i przeźroczystości. Wszystko płynnie wyłania się z błękitu, sprawiając wrażenie autentycznego przebywania pod wodą. Misje będą wykonywane na różnych głębokościach, co zresztą będzie można zauważyć w trakcie zasadniczej gry - im głębiej, tym ciemniej. Aby nie zgubić się w ciemnościach, mamy możliwość użycia flar oraz reflektora. Autorzy zadbali także o szczegóły urozmaicające zabawę. Wystrzelona torpeda zostawia za sobą charakterystyczną smugę unoszących się bąbelków, a jej wybuch wywołuje dobrze widoczną falę uderzeniową. Na dnie leżą zmurszałe rozbite statki z różnych okresów - od starożytnej Grecji do współczesności, a także samoloty i, w jednej misji, wahadłowiec.

Oprawa muzyczna jakościowo nie ustępuje stronie graficznej. Utwory tworzone były pod kątem danej planszy i wspaniale komponują się z klimatem misji, współtworząc wspaniałą atmosferę.

Aby gra była co najmniej dobra, musi zawierać w sobie coś takiego, co do niej przyciąga i nie pozwala w mniejszym lub większym stopniu się oderwać. Nie musi nawet wtedy posiadać dobrej grafiki i muzyki. Na szczęście TREASURES OF THE DEEP oprócz wspaniałej oprawy audiowizualnej posiada także dużą dawkę grywalności. Zawdzięcza ją [illegible] klimatowi tworzonemu dzięki grafice i muzyce, a także przemyślanym i ciekawym misjom.

Na przykład, gdy w jednej misji musimy odzyskać Hitlerowskie złoto, zanim [illegible] skrzynie [illegible] kruszcu z okolic rozbitego niemieckiego samolotu transportowego, [illegible] do niego miniemy kilka rozbitych myśliwców niemieckich i alianckich, wyjaśniających obecność tego transportowca pod wodą. Szczególnie polecam dodatkową misję, w której wcielamy się w [illegible] rekina i naszym zadaniem jest pożarcie jak największej liczby pływających [illegible]skich zwierząt! Żeby nie było nam zbyt łatwo, w misjach przeszkadzać nam będą inni łowcy skarbów, przemytnicy, [illegible] wreszcie wrogo nastawione [illegible] fauny morskiej. Dodatkowo, w misji przeszukiwania ruin Azteków [illegible] potężne wiry i [illegible] szar częstych [illegible] ście nie jesteśmy [illegible] szej dyspozycji [illegible] dów i sporo uzb[illegible] sieci [illegible] wa). Można też [illegible] wany mały [illegible] czemu możemy [illegible] okolice.

Podsumowując, [illegible] THE DEEP jest [illegible] polecenia. Oryginal[illegible] mysł, bardzo dobra [illegible] wa graficzna [illegible] spora grywalność [illegible] się na t[illegible] spodobać [illegible] (szczegół: a[illegible] siada analogowy joypad, [illegible] bawa jest jeszcze przyjemniejsza). Jest to kolejny dowód [illegible] to, że NAMCO nie wydaje [illegible] gier (jedynym [illegible] jest [illegible] GOAL [illegible]).

Keli

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Mr. Ściera

★★★★★★★☆☆☆

Grafika	8
Muzyka	7
Grywalność	8
Ogólnie	8

D[illegible] NAMCO
Producent BLA[illegible] NTE[illegible]

1 Player
Analog Controller Compatible
Memory Card 1 block

COURIER

[illegible] gry dobre i są [illegible] porażki. W jed[illegible] gramy typo[illegible] już p[illegible]ciu [illegible] może[illegible] [illegible]IS [illegible]cza się do [illegible] które zni[illegible]ą się [illegible]

[illegible] nij[illegible] może łag[illegible] [illegible]t, [illegible] gra [illegible] mana. Obyd[illegible]

W menu ja[illegible] [illegible]ić np. [illegible] [illegible]ybko zostają roz[illegible]wiana [illegible] bieramy się [illegible] Jes[illegible]szcze [illegible] dobrze [illegible] neg[illegible] podkład muzyczny, który [illegible]czy po[illegible] [illegible]szej rozrywki. A teraz [illegible] Kto [illegible] że rowerzysta [illegible]zy od [illegible] auto? Pro[illegible] [illegible]om z N[illegible] SOFTWA[illegible] [illegible]chwilę [illegible]tare [illegible]twór z[illegible] [illegible]y zacz[illegible] racjonalnie [illegible] [illegible]mysły [illegible] „policjant-strzelający-[illegible]mera-za-[illegible]canie-przechodniów" [illegible]ybko [illegible] by [illegible] głów[illegible] Za[illegible] się również c[illegible] miało [illegible] mocną stron[illegible] [illegible]ej oprawy [illegible] [illegible]nu [illegible] roz[illegible] [illegible]zielczość mała[illegible]

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Ajo

★★★★★☆☆☆☆☆

FROGGER

W grę FROGGER zagrywałem się na automatach już bardzo dawno temu, gdy Wy jeszcze biegaliście z drabiną na truskawki. Minęło już 15 lat, odkąd firma KONAMI poczęstowała nas tą przerajcowną gierką.

Teraz FROGGER powraca, jednak w wydaniu pseudotrójwymiarowym! Jest to gra przy której spędziłem wiele czasu, bardzo sentymentalnie do niej podchodząc. Kiedyś w grze FROGGER chodziło tylko i wyłącznie o przedostanie się tytułową żabą przez zatłoczoną ulicę i rzekę w celu spotkania kumpli (czasami odnoszę wrażenie, że są to koleżanki, a żabsko chce je pokryć hiohie!), teraz, oprócz standardowego poziomu (RETRO), programiści dodali także wiele innych plansz, bardzo urozmaicających zabawę, np. LILY ISLANDS, HONEY BEE HOLLOW, S[illegible]HING SWITCHES, DARK DARK CAVERN, LOONEY BALLOONS.

TRZY GROSZE SZERYFA

Odpaliłem tę grę w dzień przed oddaniem numeru i co się okazało... grywalność po prostu wcisnęła mnie w fotel. Niby stara, głupia żaba w nowym trójwymiarowym opakowaniu, jednak tryb multiplayer daje jej potężnego kopa.

Mr. Ściera

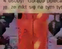
★★★★★★★★☆☆

W tej grze liczy się refleks, lecz nadgorliwość nie popłaca - trzeba czasami umysł swój uruchomić, co by głupiego ruchu nie popełnić, gdyż przypłacisz to malowniczym rozbryzgiem flaków, oczywiście będących na stanie Twoich wnętrzności. Gra zdaje się być dziecinnie prostą, lecz są to tylko mrzonki. W rzeczywistości FROGGER może przyprawić o skręt jelita, ciężki stan zapalny paznokci, a także ciężką nerwicę - taka trudna staje się momentami ta impreza.

Grafika, o czym już wspomniałem, jest pseudotrójwymiarowa (widok wciąż z góry, można ją obracać skokowo co 90 stopni), bardzo kolorowa i przyjemna dla oka, choć dosyć spartańska. Obiekty nie są specjalnie skomplikowane, lecz w tej grze takie

posunięcie nie było potrzebne. Standardowe cieniowanie, wystarczająca ilość wyświetlanych klatek animacji na sekundę, super odgłosy i czasami wręcz odlotowa muzyka, to atuty tego tytułu.

FROGGER to bardzo zabawna gra, szczególnie w trybie Multiplayer (Race, 4 osoby). Gorąco polecam i gwarantuję, że nikt się na tym tytule nie zawiedzie. Ciekawyżem tylko, czy Francuzi mają sumienie grać w ową grę, wszak żabie udka to ich przysmak.



HIV

Grafika	6
Muzyka	7
Grywalność	8
Ogólnie	⑦

Dystrybutor: KONAMI
Producent: HASBRO

NOŚCI

1 - 4 Players | Multi Tap Adaptable 1-4 Players | Memory Card 1 block

CRIZIS

[illegible] postacie, [illegible] engine [illegible] obiekty bardzo [illegible]. Nie Grafika jest słaba [illegible] nie [illegible]. Lecz gra [illegible] nie [illegible] mimo [illegible] słabej [illegible] gra- [illegible] dopra- cować [illegible] polygony [illegible] dla [illegible] ludzkich [illegible] się grywalność [illegible] do nich [illegible] wana jest [illegible]

O co w samej grze chodzi? Wcielasz się w [illegible] par-bowy [illegible] musisz do [illegible] danie [illegible] EXTR [illegible] czy się czas, [illegible] ucieka [illegible] co robimy, [illegible] rowcy, psy (można [illegible] bardzo [illegible] Niezwykle ważne [illegible] kanie, gdyż w [illegible] obrót [illegible] zyskujemy cenne sekundy, niezbędne do dostarczenia gazety kolejnej osobie.

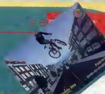
[illegible] się, że cho [illegible] skiero- wana raczej do [illegible]

[illegible] nów, to z pewnością może w nią [illegible] każdy, lecz przed zakupem ra- [illegible] się zastanowić [illegible]

Mycha

Grafika	4
Muzyka	6
Grywalność	6
Ogólnie	⑤

Dystrybutor BMG
Producent NEW LEVEL SOFT
ZRĘCZNOŚCIOWA
1 Player | Analog Controller Compatible | Memory Card 1 block



WING OVER

Podniebne symulatory to gatunek który [illegible] minuje raczej na PeCecie. Jeżeli [illegible] gry tego [illegible] ukazują się na konsole, to są [illegible] raczej [illegible] typowe strzelaniny, [illegible] nie [illegible] czego najlepszym przykładem jest hit [illegible] NAMCO ACE COMBAT 2. Do rywalizacji włączył się teraz japoński gigant przemysłu elektronicznego JVC, wydając grę zatytułowaną WING OVER.

[illegible] w systemie [illegible] przegrany odpada. [illegible] po [illegible] eliminacja [illegible] tylko 8. [illegible] Game to, [illegible] do [illegible] martwian [illegible] a pojedynek z [illegible] kiem. [illegible] atrak [illegible] dyspon [illegible] od antycznych [illegible] mies [illegible] to dość [illegible] graficzne [illegible] teruzo [illegible] zrea [illegible]

[illegible] nu. Na podkład muzyczny [illegible] za [illegible] za ba [illegible]

Piotrek

Grafika	5
Muzyka	4
Grywalność	4
Ogólnie	④

Dystrybutor JVC
Producent BELUGA comp.
STRZELANINA
1 Player | Memory Card 2 block s

TRZY GROSZE SZERYFA

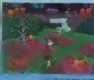
Mr. Sciera

★★★★★★☆☆☆☆

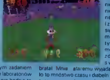
JERSEY DEVIL

Dr Knarf jest mameakalnym psychopatą, który przymierze się do zawładnięcia miasteczkiem Jersey Town. W swoim laboratorium przeprowadza eksperymenty hormonalne na przeróżnych warzywach, którym daje życie, w zamian oczekując od nich pełnego posłuszeństwa i oddania.

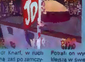
[illegible] mało powa[illegible] to [illegible] razmieszków która gotowa jest zmieść Cię z powierzchni ziemi na jedno skinienie paluszkiem ich władcy. Obiektów doświadczeń dostarcza doktorowi jego najwierniejszy sługa - Dennis. Pewnego dnia przyniósł mu małego diabełka, zawiniętego w pieluchy, który miał się stać prawdziwym [illegible] uosobieniem szaleństwa. Doktor tak [illegible] na zaistniałą sytuację, że z [illegible] powyginał ostatnie ostrze [illegible], który [illegible] nęcał się akuratnie nad jakąś biedną warzywną istotą, a [illegible] z [illegible] przyjemnością [illegible] Wściekł się nieco, bo miał [illegible] diabełka na kilka mniejszych części, więc [illegible] prędzej wyru[illegible] do [illegible] W mię[illegible] Jersey splądrował [illegible] gabinet doktor[illegible] jego [illegible] nie pozo[illegible] po[illegible]. Gdy wrócił dr Knarf, w ruch poszła fiolka z gliceryną, zaś po zamczy[illegible] pozostał kamień na kamieniu. W kilka lat później, gdy Jersey [illegible] wil[illegible] trzec miasteczka przed chorymi na umyśle „warzywny[illegible] po[illegible]mi” doktora, które siały w mieście taki postrach, że Frankenstein by tam stracił reputację. A pracy ma tam Jersey co niemiara, bo nędzne kreatury są wszędobylskie.



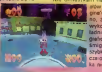
Mam wątpliwą przyjemność przedstawić Wam grę JERSEY DEVIL. „Będzie to gra przełomowa” - jak twierdzili ludzie z OCEAN przed jej premierą. Teoretycznie to coś korzystnego dla każdego gracza, lecz praktycznie się nie udało. Fakt faktem, PSX nie grzeszy zbyt wieloma grami „100% 3D”. Po sukcesie gry CROC LEGEND OF THE GOBBOS spodziewałem się, że kolejne tytuły będą jeszcze lepsze. Co z tego wynikło - zapraszam do lektury poniższego tekstu.



Tytułowy Jersey to atletyczny diabełek o diabelskim uśmieszku, który diabelnie chce dokopać wszystkim wokół. Głównym zadaniem Jerseya jest odnajdywanie laboratoriów Knarfa i ich demolka, lecz nie będzie to takie łatwe, gdyż Knarf nie śpi i wysyła przeróżne potwory, których zadaniem jest wybić Ci to z głowy. Spoko lewarek, Jerseyowi wszystko zwisa kalafiorem, gdyż dysponuje odpowiednim wachlarzem ruchów, którymi kasuje ćwoków. Potrafi on wydzielić kreaturze najzwyklejszą w świecie pięchopirynę, tudzież zadać cios obrotowy ogonem. Ale Jersey nie samą walką żyje: zanim odnajdzie dane laboratorium, musi pokonać kilka poziomów, a na każdym z nich musi odnaleźć porozrzucane literki, które po skompletowaniu utworzą imię, którego Jersey nienawidzi - Knarf. Nie jest to jednak łatwe zadanie, gdyż literki są porozmieszczane w takich miejscach, aby zadanie utrudnić Ci jak najbardziej. Musisz więc sporo się nagłówkować, aby cokolwiek odnaleźć. Atutem naszego bohatera jest umiejętność latania, a może celniejszym określeniem byłoby „umiejętność swobodnego opadania”: niezbyt rozłożyste skrzydła pozwalają temu zuchowi nad zuchami szybować w powietrzu, co nie raz uchroni Cię przed bolesnym upadkiem, bo nawet diabły tego nie lubią (diabły znacznie lepiej czują się „na dole”). Poziomy nie są zbytnio rozbudowane, choć z pewnością bardziej niżli w grze „CROC”. Co zaś najgorsze, mało się na nich dzieje i przeważnie zadanie diabełka ogranicza się do penetrowania terenu i szukania bezwładnie porozrzucanych literek, tudzież różnorakich dźwigni i przełączników, które otwierają kolejne przejście.



Zakładam, że gra JERSEY DEVIL jest przeznaczona dla najmłodszych, lecz jest diabelnie trudna i nie wierzę, aby jakikolwiek jedenastolatek poradził sobie z jej ukończeniem, za co nie daję jednak głowy (zdarzają się ewenementy w tym momencie pozdrawiam swojego brata). Mnie, staremu wyjadaczowi, zajęło to mnóstwo czasu i diabelnie się przy tym namęczyłem, zaś pokonywanie kolejnych diabelnych poziomów powodowało, że czułem się diabelnie zmęczony i zmulony. Teoretycznie gra ma służyć odprężeniu, lecz nie sprawdza się ta teoria w przypadku JERSEY DEVIL (co za debil wymyślił maksymę 'wyjątek stanowi regułę'?). Jeśli więc nie jest to gra dla dzieci, to dla kogo? Dla starszych dzieci? Nie sądzę! Doświadczony gracz szybko podziękuje za taką przyjemność, gdyż grę ową cechuje akcja tocząca się niczym krew z nosa (absolutny brak dynamiki) i nudne poziomy, a na dodatek przekrzyczony engine. Wszelkie zagadki są zgoła idiotyczne, zaś sposoby ich rozwiązywania dosyć nienormalne. Muzyka w JD jako taka występuje, ale jest mielnotą (chociaż tyle dobrze, że w ogóle jest), podobnie z odgłosami - są cienkie i niezbyt mi przypadły do gustu.



Nie omieszkam napisania kilku słów na temat engine'u. Zapowiadano, że gra będzie wykonana bardzo ładnie od strony graficznej i będzie śmigać bardzo szybko. I co? Rozczarowanie! Grafika niczym specjal-

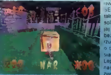
TRZY GROSZE SZERYFA

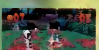
Co to jest? Gra dla dzieci? Rodzice, nie kupujcie dzieciakom JERSEY DEVIL, bo gotów sobie żyły popodcinać, skoczyć z okna albo [illegible]. Spytacie dlaczego. Bo gra jest trudna, nudna i przygnębiająca. Kolorystyka jest taka smętna, drętwe tekstury - wszystko wygląda jak BUBSY 3D w wersji Deluxe. Starszych graczy chyba nie zaciekawi. Zapowiadało się na wielki hit. Pomyłka i tyle!

Mr. Sciera

★★★★★☆☆☆☆☆

nym się nie wyróżnia, tytułowy diabełek i przeciwnicy składają się z małej liczby polygonów, dalszy plan także wykonany jest niezbyt ciekawie i „chowa się w ciemnościach" (à la G-Police), standardowa ilość wyświetlanych klatek animacji na sekundę. Po prostu nic nadzwyczajnego - przeciętnie. Walę pokłony w stronę programistów za te, w jaki sposób rozwiązali ruchy kamery. Ludzie, toż bardziej idiotycznej kamery jeszcze nie widziałem! Jej trajektorie są beznadziejne i to tylko przeszkadza [illegible] - kamera ustawia się często za ścianą i nic nie widać! Poza tym zapowiadano, że kamerą będzie można manipulować we wszystkich kierunkach, zaś de facto można nią kierować tylko w poziomie. Doprawdy to ciekawe. Sugeruję, aby developerzy odpokutowali za swe wpadki i leżeli krzyżem przez co najmniej miesiąc, oczywiście o chlebie i wodzie.





Może ta gra dostała ode mnie w kość i będzie lizać rany i kłaść uszy po sobie, ale już taka dola recenzenta - nie ma za boli i nie mam żadnych skrupułów, jeśli sytuacja tego wymaga! W stronę developerów wysyłam wymowny gest Kozakiewicza, powinni wiedzieć za co. Chylę zaś przed nimi czoła, gdyż są sztukmistrzami czarującymi publiczność słowami. Muszę powiedzieć, choć nie przychodzi mi to z łatwością, iż w świetle powyższego uważam grę JERSEY DEVIL za totalny niewypał i absolutnie odradzam jej nabycie. Forsa bezpowrotnie wyrzucone w błoto, a o tą ciężko w dzisiejszych czasach. Lepiej kupić coś innego, coś co pozwoli Ci na przednią zabawę. Jak powiedział mój brat, JERSEY DEVIL to kompletny szajs, totalna szmira! Diabelskie nieporozumienie - dodam od siebie. Do diabła z tą grą i niech ją piekło pochłonie. Jeśli do tej pory nie [illegible] dziełaś „CROC" [illegible] a lubisz gry [illegible] okazji [illegible] to kopnij się w te pędy do [illegible] i właśnie ją kupić. Z tego wszystkiego idę sobie strzelić [illegible] to czort!

HIV

Grafika	6
Muzyka	4
Grywalność	4
Ogólnie	⑤

Dystrybutor: OCEAN
Producent: MEGATOON

1 Player | Analog Controller Compatible | Memory Card 1 block

OMEGA ELECTRONICS

OMEGA s.c.
87-100 Toruń
ul. Szosa Chełmińska 90
tel./fax (0-56) 238-63
tel. (0-56) 659-90-28
tel. 0-602-354-664
CAŁODOBOWO
e-mail:psxsony@kki.net.pl

Cześć Stary!

Do tej pory o nowych grach na mój stary komputer mogłem tylko pomarzyć. Wiesz co zrobiłem?

Kupiłem konsolę SONY.

Wiesz co otrzymałem wysyłając kartę rejestracyjną ?

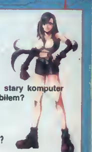
- Gratis Kartę Pamięci

- S wybranych numerów **PSX Extreme** - Extra gazety o SONY PlayStation

- 2 letnią gwarancję - SONY już dawno usunęło usterkę pierwszych modeli

- Kartę Stałego Klienta - Będę kupował taniej!

P.S. Zapomniałem dodać, że kupiłem sobie najnowsze gry.
Pytasz skąd wziąłem kasę?
To proste - dokonałem zakupu na dogodnych warunkach [illegible]nych.



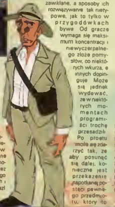
PSX
PSX Extreme

BROKEN SWORD 2

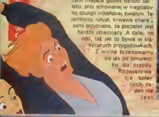
To zdawałoby się typowo pecetowe produkcja, jaką był niewątpliwie BROKEN SWORD, cieszyła się wśród posiadaczy PSX'a sporym powodzeniem. Okazało się bowiem, że gry na konsole nie muszą być tylko wszelkiego rodzaju zręcznościówkami, platformówkami, strzelaninami itd. BROKEN SWORD to taki typ rozrywki, gdzie oprócz szybkiego naciskania klawiszy liczy się przede wszystkim umiejętność zmuszenia do pracy szarych komórek. I dobrze, wszak jesteśmy właścicielami najwszechstronniej oprogramowanej konsoli na świecie.

Zaraz na wstępie każdy, dla kogo BROKEN SWORD 2 to pierwsze zetknięcie z George'em Stobbartem może celem uzupełnienia wiadomości obejrzeć sobie intro części pierwszej. Potem nie pozostaje nam już nic innego, jak tylko zagłębić się w świat fascynujących przygód gry BROKEN SWORD 2.

Całość rozpoczyna się niezwykle dynamicznie. George, odwiedzając wraz ze swoją przyjaciółką - Nicole - dom pewnego archeologa, zostaje najpierw ogłuszony, a następnie przywiązany do krzesła przez jakiegoś Indianina ogromnych rozmiarów. Jego towarzyszka unieszkodliwiona przez drugiego napastnika przy pomocy środka usypiającego, zostaje przez oprychów uprowadzona. Jakby tego było mało dom staje w płomieniach i nasz bohater ni stąd ni zowąd znalazł się nagle w dość ciężkiej sytuacji. Przez cały ten czas obserwujemy wstawki ze zdarzeń mających miejsce gdzieś bardzo daleko, przy schowanej w niegrzebytej dżungli indiańskiej świątyni. Tajemniczy rytuał, krwawa ofiara... sami przyznacie, że początek jest bardzo obiecujący. A dalej, no cóż, tak jak to bywa w klasycznych przygodówkach. Z wolna przesuwamy się jak po sznureczku do przodu. Rozwiązywanie kolejnych zadań nie jest proste, zwłaszcza że bardzo często konieczne jest odnalezienie leżącego nie wiadomo gdzie przedmiotu wielkości piksela. Niektóre zagadki bywają tak zawikłane, a sposoby ich rozwiązywania tak nietypowe, jak to tylko w przygodówkach bywa. Od gracza wymaga się maksimum koncentracji i niewyczerpalnego złoża pomysłów, co niektórych wkurza, a innych dopinguje. Może się jednak wydawać, że w niektórych momentach programiści trochę przesadzili. Po prostu może się zdarzyć tak, że aby posunąć się dalej, konieczne jest przekazanie napotkanej postaci pewnego przedmiotu, który to znajduje się w miejscu, w którym byliśmy „-naście" godzin temu, a którego najzwyczajniej w świecie nie zauważyliśmy. Takie sytuacje są z reguły bardzo frustrujące, tak więc radzę wszystkim uważnie przeszukiwać każdą lokację,ażeby w późniejszym okresie uniknąć wielu niepotrzebnych zmartwień. W grze nie zabraknie też wielu momentów, kiedy będzie trzeba wykazać się zręcznością, tzn. w pewnych sytuacjach występuje konieczność szybkiego wykonania danego ruchu. Niebagatelne znaczenie ma tutaj możliwość nagrywania stanu gry w dowolnym momencie, co też zalecam często czynić. W końcu chyba nikt nie lubi oglądania po kilka razy tych samych sekwencji i wysłuchiwania tych samych dialogów. Te ostatnie można na szczęście przerywać, jeżeli ktoś poczuje się znudzony czczą, bezowocną paplaniną. Jednak przeważnie z przeprowadzonych rozmów dowiadujemy się wielu istotnych rzeczy o pojawiających się w grze postaciach i przedmiotach, a to z kolei może mieć niemały wpływ na dalszy przebieg rozgrywki.



Już pierwsza odsłona gry BROKEN SWORD charakteryzowała się śliczną, rysowaną grafiką. Podobnie jest i tutaj. Malownicze uliczki, wnętrza przeróżnych budowli, wioska, miasto czy też dżungla - wszystko wykonane z uwzględnieniem najdrobniejszych nawet detali, a przy tym wręcz emanujące żywymi



Piła

wiedziałbym bajkowymi kolorami. Pod tym względem naprawdę nie można czegokolwiek tej grze zarzucić, poruszania się w takich dekoracjach to czysta przyjemność. A przy tym, co warto podkreślić, oprawa graficzna na tak dobrym poziomie znacznie ułatwia wspomniane wyżej odnajdywanie przysłowiowej igły w stogu siana. Zauważenie małego robaczka pod szafką okazuje się jednak być możliwe (choć nadal bardzo trudne).

Dużym atutem gry jest jej fabuła. Cóż by znaczyła przebogata grafika, gdyby program sam w sobie nie był ciekawy. Na szczęście BROKEN SWORD 2 takich problemów nie ma, gdyż już na samym początku zostajemy wciągnięci w wir zaskakujących wydarzeń, a następnie ludzka ciekawość robi swoje i w końcu nie możemy przestać grać, zanim nie dowiemy się, co się stało z Nicole, a dlaczego się to wszystko stało, a o co chodziło z tym tajemniczym rytuałem itd. Taki jest właśnie urok przygodówek. Zręcznie przedstawiony tok wydarzeń potrafi wciągnąć największego nawet sceptyka.

W dobry sposób rozwiązano tu także sprawę podkładu dźwiękowego. Muzyka nie brzęczy nam przez cały czas, ale włącza się w określonych momentach, np. podczas rozmowy. Takie rozwiązanie sprawdza się świetnie, ponieważ przygrywająca cały czas muzyka z pewnością zaczęłaby w końcu denerwować. Od strony technicznej, w porównaniu do poprzedniej części, nie da się zauważyć jakichś rewolucyjnych zmian. Sterowanie zostało rozwiązane tak samo, nie ingerowano również w wprowadzony sposób wykonywania czynności i używanie przedmiotów. Po najechaniu kursorem (przy pomocy joypada lub myszki) na dany przedmiot, od razu widzimy, czy możemy go podnieść, czy też wykonać przy jego użyciu daną czynność. Podczas gry możemy w każdej chwili wejść do menu opcji, gdzie da się m.in. nagrać stan gry, zmienić prędkość przesuwu kursora lub wyregulować jasność obrazu. Można powiedzieć, że wszystko jest na swoim miejscu. Także dosyć szybko dogrywają się poszczególne lokacje.

TRZY GROSZE SZERYFA

BS2 jest rasową przygodówką, czyli gatunkiem nielicznie reprezentowanym na Playstation. Na pierwszy rzut beretem wpada w oczy znakomita, rysowana grafika. Graficy musieli naprawdę włożyć masę pracy, aby uzyskać tak znakomity efekt. Muzyka w normie, pasująca do klimatu gry. Najważniejsza rzecz w przygodówkach - zagadki. Muszę przyznać, że są one logicznie powiązane w całość. Jedynie sterowanie może trochę denerwować, lecz po dłuższej chwili można się przyzwyczaić (jednakże przydałaby się myszka). Podsumowując, BS2 to bardzo dobra gra, przy której można spędzić dużo czasu.

Aju

★★★★★★★☆☆☆

Podsumowując, BROKEN SWORD 2 to pozycja niezwykle interesująca i będąca w stanie przekonać do siebie wielu graczy. Dla początkujących adeptów przygodówek może się jednak okazać zbyt trudna i przez to szybko zniechęcić. Jedyne, co można w takiej sytuacji zalecić, to odrobina (taka większa odrobina) cierpliwości i samozaparcia. W skrócie, BS2 określiłbym jako dobrą kontynuację dobrej gry. Jeżeli podobała Ci się część pierwsza, to z pewnością jest to produkt dla Ciebie.

Piotrek

Grafika	8
Muzyka	7
Grywalność	7
Ogólnie	⑦

Dystrybutor: SONY
Producent: REVOLUTION

PRZYGODOWA

1 Player | Mouse Compatible | Memory Card 1 block

NOWOŚĆ !!!

MULTISYSTEM - MINI MODUŁ DO SONY „PLAYSTATION"

- Umożliwia odbiór koloru z gier w systemie NTSC lub PAL na dowolnym telewizorze przez zwykły kabel AUDIO-VIDEO (kabel CHINCH, który znajduje się w wyposażeniu każdej konsoli) NIEPOTRZEBNY JEST WTEDY KABEL EURO-RGB
- Montaż MULTISYSTEMU 50 zł, gwarancja 24 miesiące
- Przyślij konsolę do nas do zamontowania MULTISYSTEMU i otrzymasz z powrotem konsolę za zaliczeniem pocztowym + 5 zł wysyłka
- Sprzedaż modułów DETAL 40-45 zł, HURT 25-30 zł GWARANCJA 24 miesiące, prosty montaż

SERWIS: 80-886 GDAŃSK, ul. Targ Drzewny 12/14
tel. (0-58) 301-68-90

ACTUA

Golf, golf, golf... co by tu o golfie napisać. Może tak: „Służy do grania, nie do zabijania". Nie, to chyba było o kiju do baseballa. Chociaż takim golfowym też można nieźle przyłożyć, szczególnie jak się ma pod ręką metalowy, ot, choćby IRON 7.

No, ale oczywiście nie o to chodzi, aby latać z takim czy innym „instrumentem" i obijać Bogu ducha winnych ludzi. Przynajmniej nie w tej chwili. Teraz bowiem należałoby się przyjrzeć nowemu dziełu programistów z GREMLIN INTERACTIVE pod znanym już tytułem ACTUA GOLF, tyle że z numerem 2. Zanim jednak zaczniemy, chciałbym z góry uprzedzić, że do fanatyków biegania za uprzednio wyatizeloną piłeczką nie należę. Tak więc ACTUA GOLF 2 będę oceniał raczej z pozycji zwykłego użytkownika PlayStation, niż jako zapalony miłośnik tego typu rozrywki. Na początek zatem przyjrzyjmy się stronie audio-wizualnej. W menu wita nas

bardzo dobrze zrobiona muzyka. Delikatne brzmienie gitary klasycznej pozytywnie nastraja do dalszej rozgrywki, choć niestety podczas konkretnych zmagań nie usłyszymy żadnego podkładu prócz naturalnych odgłosów przyrody. Komentarz natomiast uległ znacznej poprawie i teraz na-

TRZY GROSZE SZERYFA

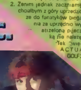
Nie trzeba być Jackiem Nicklausem, żeby zauważyć, że nie jest to jakiś szlagier. Dosyć słaby engine powoduje, że program [illegible] mało efektowny i trzeszkę zbyt wolny, co niestety rzutuje na grywalność. Widziałem lepsze pozycje.

Mr. Sciera

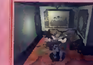
★★★★★☆☆☆☆☆

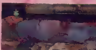
RESIDENT EVIL D.C.

W dobie przedłużającego się oczekiwania na Resident Evil 2 panowie z CAPCOM uraczyli nas, też od jakiegoś czasu zapowiadaną, podrasowaną wersją „jedynki".



O tym, co miało być zawarte w programie mogliście przeczytać w drugim numerze PSX EXTREME, jednak od fazy przygotowań do uzyskania finalnego produktu droga jest bardzo kręta, czego efektem są prawie zawsze zachodzące zmiany. Miałem niedawno okazję przetestować amerykańską wersję RE DC i okazało się, że tym razem gra NTSC różni się od wersji PAL-owej nie tylko ilością wyświetlanych linii i klatek animacji. Amerykanie dostali wersję w pełni ocenzurowaną, za to z dodatkowym krążkiem z „grywalnym" demkiem RESIDENT EVIL 2. A co w Europie? Na początek dobra wiadomość. Mamy nieocenzurowane oraz, uwaga, kolorowe intro (Norby w wersji niemieckiej, angielska jest w pełni ocenzurowana), jednak w czasie samej gry cenzura powraca. Skandalem natomiast wydaje mi się brak dodatkowej płytki ze wspomnianym demkiem.





Zobaczmy jednak, co takiego mamy na tej jednej płytce. Pierwsza różnica w głównym menu - trzy różne wersje rozgrywki: standardowy RE, wersja treningowa (łatwa) oraz właściwy DIRECTOR'S CUT. Początek niby ten sam, ale szybko dostrzegamy różnice. Zaraz na wstępie wchodzimy do jadalni z wkurzająco tykającym, wielkim, zabytkowym zegarem. Stąd zabiera się nie umieszczony nad kominkiem herb, a tu niespodzianka - herbu nie ma. Kilkanaście scen dalej możemy się przekonać, że również ustawienie niektórych kamer, rozmieszczenie i ilość potworów zostały zmienione. Zwraca też uwagę nowy ubiór Jill, kiedyś - aby go uzyskać - trzeba było najpierw ukończyć grę. Jak widać, są to zabiegi czysto kosmetyczne, ale dzięki nim gra zyskuje trochę na świeżości - nie jest to jednak jakaś wielka rewelacja. Po prostu stary, dobry RESIDENT EVIL - klasa sama w sobie. Jeśli ktoś jeszcze nie grał, musi spróbować. To wciąż najlepsza tego typu gra na rynku.

Piotrek

TRZY GROSZE SZERYFA

O pierwszej części powiedziano już wszystko - wspaniały klimat, grafika, muzyka. W „odrestaurowanej" wersji pojawiło się kilka nowych kamer, dodane kolorowe, nieocenzurowane demo i podniesiono poziom trudności (poprzez zwiększenie ilości zombiaków). Ci, którzy skończyli pierwszą wersję, z przyjemnością powinni zagrać raz jeszcze, a wszystkim innym graczom polecam tę pozycję.

Mr. Sciera

★★★★★★★☆☆☆

Grafika 6
Muzyka 7
Grywalność 8
Ogólnie .... ⑦

[illegible] MI
Producent HASBRO

1 - 4 Players | Multi Tap Adaptable 1-4 Players | Memory Card 1 block

GOLF 2

szym poczynaniom przyglądać się będzie dwóch zawodowców Alex Hey oraz Peter Allis. Chłopaki na co dzień relacjonują ważniejsze golfowe meetingi, tak więc nie będą szczędzić Wam, często złośliwych, uwag. Naprawdę potrafią nieźle przygadać. Może teraz słówko o grafice. W sumie nie pokuszono się o jakieś istotne zmiany względem „jedynki" - a szkoda. Nieodparcie dominuje wrażenie pewnej statyczności, gdyż poza Tobą i piłką nic więcej się nie rusza, ani drzewa, ani krzaki. Zresztą dalej wszystkie obiekty tworzące otoczenie zbudowane są z nienajlepszych rozpikselowujących się bitmap. Cieszy natomiast fakt, że cały teren składa się z jakby większej ilości polygonów, przez co jest płynniej pofałdowany. Duża ilość autentycznych pól golfowych, bo aż 8 (i jedno wymyślone) po 18 dołków w każdym to kolejny plus. Można na nich trenować, brać udział w rozgrywkach ligowych lub pograć wraz z przyjaciółmi (max 4), co znacząco podnosi grywalność. Cóż, golf był zawsze sportem dla nielicznych zapaleńców, nie inaczej jest też z grą. ACTUA GOLF 2 to na pewno dobry produkt, ale dłużej zaciekawi chyba tylko prawdziwych miłośników tematu.

Myszaq

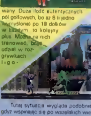
Grafika 6
Muzyka 7
Grywalność 6
Ogólnie .... ⑥

Dystrybutor: GREMLIN
Producent: GREMLIN

4 Players
Memory Card 1 block

RAMPAGE WORLD TOUR

W grę RAMPAGE mogliśmy się zagrywać już na wiekowym „małym" Atari oraz na SNES-ie. Nie wtajemniczonym wyjaśnię, że chodziło tu o zniszczenie jak największej ilości budynków przy możliwie małej utracie energii. Grę kojarzy się nam z typowymi platformówkami, gdzie skacząc i biegając zbieramy przeróżne bonusy.



Tutaj sytuacja wygląda podobnie, gdyż wspinając się po wszelakich wielkomiejskich budowlach (drapacze chmur, instytucje publiczne...) doszczętnie je niszczymy, a przy tym, jako dodatkową atrakcję, mamy możliwość wyżarcia ich zawartości. Mogą to być niewinni mieszkańcy lub pozostawione na stołach pożywienie, należy jednak uważać, gdyż w napadzie głodu możemy niejako z rozpędu połknąć wannę, telewizor lub, co gorsza, radioaktywne odpady. Jedzonko jest cool, a nasza postać wszystkożerna. No, ale w końcu nie wszystko jej smakuje. A właśnie, co do postaci - możemy wybierać spośród trójki bohaterów: wielkiego goryla (King Kong?) o imieniu George, dinozaurzycę (?) Lizzie, a także przerośniętego wilka - Ralpha. Nasze zadania, jak już wyżej wspomniałem, ograniczają się do zrównywania z ziemią wszystkiego, co stoi (sport to zdrowie!) oraz do konsumpcji całej reszty (by dłużej cieszyć się życiem...). Do demolki oddano nam wiele miejsc na całym globie, a także poza nim. Będziemy mieli okazję zwiedzić (czyt. zniszczyć) m.in. takie miasta, jak Detroit, Paryż czy Monte Carlo, a także bazę kosmiczną usytuowaną na jakiejś szarej niegościnnej planecie. W sumie dobrych kilkadziesiąt leveli zabawy, właśnie - czy na pewno zabawy? Prawdę mówiąc, to ta gra jest wręcz piekielnie nudna. Nie wydaje mi się, żeby autorzy w ogóle pomyśleli o jakichkolwiek urozmaiceniach. Z levelu na level ciągle to samo i o ile te pierwsze mogą się od biedy spodobać, to później program po prostu zdycha z braku świeżości. Praktycznie niczym nie różnią się kolejno następujące po sobie misje. Sytuacji nie ratuje nawet możliwość gry we dwójkę - wtedy gra może wciągnąć najwyżej na kilka minut. Grafika - tu też słabiutko. Zauważam małym postęp w stosunku do poprzednich ośmio- i szesnastobitowych wersji. O ile pierwszy plan jeszcze jakoś wygląda, to tła są już całkowicie beznadziejne. Na tym polu w miarę przyzwoicie prezentuje się muzyka, która jakoś nie pasuje do chałowatości całej reszty. Całkiem przyjemnie by się tego słuchało, ale monotonia gry na to nie pozwala.

Widać, że programiści za wszelką cenę silili się na humor, ale nie wyszło.

Piotrek

TRZY GROSZE SZERYFA

W gierkę pogrywałem jakieś dziesięć lat temu na Atari i byłem zachwycony. Dzisiaj RAMPAGE jako gra „domowa" nie zdaje egzaminu. Zbyt szybko się nudzi. Nawet na trzech graczy nie sprawia takiej satysfakcji, jak [illegible] playerówu. Monotonia.

Mr. Sciera

★★★☆☆☆☆☆☆☆

Grafika 3
Muzyka 6
Grywalność 3
Ogólnie .... ③

Producent: [illegible]

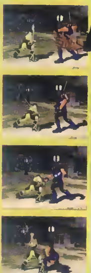
ZRĘCZN

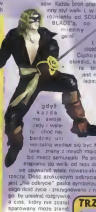
1 Player
Memory Card 2 block

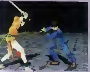
BUSHIDO BLADE

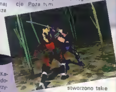
Wychodzące ostatnio mordobicia można podzielić na kilka rodzajów pod względem stylu walki i wyglądu pojedynku. Jednak obojętnie do jakich kategorii w tej dziedzinie by się odniosło, najnowsza gra walki 3D, BUSHIDO BLADE firmy SQUARE, nie daje się nigdzie zaszufladkować, oferując pojedynki, o których do tej pory mogłeś tylko pomarzyć.

Gra ta jest najbardziej oryginalnym mordobiciem, z jakim zetknąłem się na przestrzeni ostatnich kilku lat. Samo określenie tej gry mianem mordobicia trochę rozmija się z prawdą, ponieważ jedyną cechą tego gatunku występującą w BUSHIDO BLADE jest to, że naprzeciw siebie staje do walki dwóch zawodników. Jedyne określenie rodzaju tej gry, jakie ciśnie się na usta, to SYMULATOR WALKI. Do wyboru dostajemy sześciu wojowników, którzy różnią się głównie wyglądem - każdy ma niemalże taki sam zestaw ciosów podstawowych i tylko w niektórych przypadkach dany zawodnik różni się jakimś ciosem czy combosem. Czynnikiem wprowadzającym różnorodność w walce są bronie, które można wybrać przed rozpoczęciem pojedynku (podaję je, hm, gejcza). Jest ich łącznie osiem - od mieczy samurajskich, poprzez rapier i potężny dwuręczny miecz do ciężkiego młota i długiej włóczni. Każde z tych potencjalnych narzędzi zbrodni różni się długością i ciężarem, co decyduje o prędkości poruszania się oraz sile i szybkości zadawanych ciosów. Każda broń oferuje inny styl walki i, w odróżnieniu od SOUL BLADE'a, odmienny garnitur ciosów. Ciężko jest określić, która broń jest najlepsza, gdyż każda ma swoje zady i walety, choć najbardziej uniwersalną wydaje się być Katana - znany z innych mordobić miecz samurajski. Po przystąpieniu do walki od razu daje się zauważyć wiele nowatorskich rzeczy. Dość szokującym odkryciem jest „nie odkrycie" paska symbolizującego ilość życia - zrezygnowano z niego, by urealnić rozgrywkę, a cios, który nie został sparowany, może zranić lub nawet zabić „odbiorcę". Same rany wpływają na kondycję i możliwości wojownika, ograniczając jego szansę na zwycięstwo. Postać ranna w rękę przestanie jej używać w trakcie walki, a machanie dwuręcznym mieczem przy użyciu tylko jednej kończyny będzie odpowiednio wolniejsze. Jeszcze gorsza sytuacja występuje w przypadku obrażeń nóg - postać pada wtedy na kolana i nie jest w stanie podnieść się do końca walki. Najczęściej jednak celnie zadany cios kończy się fontanną krwi i zgonem jej właściciela. Tak, tak - jeden cios wystarczy by zabić wroga, a walka może skończyć się po dwóch sekundach! Kolejną ważną cechę odróżniającą BUSHIDO BLADE od innych mordobić jest jego pełna trójwymiarowość i możliwość interakcji z otoczeniem. Oprócz możliwości chodzenia w trzech wymiarach za pomocą kierunków (kierunki góra, dół przemieszczają postać w osi gracz-ekran) dodano przycisk umożliwiający bieganie (wyobraźcie sobie sytuację, w której po rozpoczęciu walki jeden z zawodników odwraca się i zaczyna uciekać!) i umożliwiono wspinanie się na wyższe kondygnacje. Poza tym stworzono takie otoczenie, które wreszcie nie jest tylko tłem. Wszystkie ściany, drzewa i inne obiekty potrafią zablokować cios i stanowią dobrą osłonę. Na plaży można sypnąć przeciwnikowi piachem









TRZY GROSZE SZERYFA

Ta gra wnosi pewien powiew świeżości w swojej kategorii. Symulacja walki samurajów - jedna porządna „klepa" i gotowe. Scenerie bitew po raz pierwszy nie są tylko płaszczyzną, ale całą areną (drzewka, kamień, woda [illegible]), co dodatkowo nadaje grze charakteru. Szczególnie łatwo gra się we dwie osoby [illegible]. Jedna z najlepszych gier [illegible] [illegible]

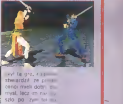
Mr. Ściera

★★★★★★★★☆☆

Pita

w oczy, w lasku bambusowym istnieje możliwość ścinania drzew a walkę rozpoczętą na suchym lądzie mozesz skończyć stojąc po pas w wodzie (lub leząc pod wodą) Najbardziej rozbudowaną planszą jest pierwsza z trybu na jednego gracza mozna po niej biegać kilka dobrych minut Sam styl walki jest przystosowany do realnej rejestracji uszkodzeń i prózno tu szukać długich i skomplikowanych combosów Większość ataków to pojedyncza lub podwójne uderzenia, choć zdarzają się też wyjątki np Black Lotus dzierząc katanę w ręku moze machnąć 6-cio ciosowa combo Nie oznacza to jednak, że gra jest uboga w ciosy – zastosowano trójprzyciskowy (niski, średni wysoki) system ciosów, a każdą broń można trzymać w trzech różnych pozycjach (mozna je w trakcie gry przełączać), gdzie każde ofaruje zupełnie inne ciosy Utrudniono też sprawę blokowania - nie można trzymać bloku, a kazdorazowe jego wciśnięcie powoduje odbicie wrogiego ataku Za to część ciosów odbija się na trzymanej broni Poza tym, jako ciekawostkę mogę podać to, ze w przypadku obrażeń nóg mozna wcisnąć SELECT by się poddać! Wazną rzeczą o której trzeba pamiętać w trakcie gry jest Kodeks Bushido (połączenie elementów religii Shinto z Buddyzmam), według którego najwazniejszym jest honor i lojalność Dlatego też, jeśli chcesz zobaczyć wstawki po skończaniu gry, nie możesz atakować przeciwnika w trakcie jego przemowy na początku walki oraz zadawać ciosów w plecy BUSHIDO BLADE jest bardzo udaną i oryginalną grą Jest to pierwszy „symulator samuraja" poza pomysłem ofaruje dobrą grafikę i wysoką grywalność Gdy jeden z moich kumpli zobaczył tą grę, ra[illegible] stwierdził że pr[illegible]cenci mieli dob[illegible] myśl, lecz im nie [illegible] szło po [illegible] zy[illegible] ta[illegible] przyczepił pada [illegible] wam nie [illegible] było oderwać

Kali



Grafika 7
Muzyka 8
Grywalność 8
Ogólnie.............. ⑦
D[illegible] NY
Producent SQUARESOFT
BIJATYKA 3D
1 or 2 Players | [illegible] | Memory Card 1 block

DIGITEL

Firma Handlowo Usługowa
43-300 Bielsko-Biała, ul. Cyniarska 34

Konsole ***Sony PlayStation*** ***Nintendo 64***

Największy wybór akcesorii na Podbeskidziu

JOYSTIKI, PADY, KIEROWNICE, GŁOŚNIKI, KARTY PAMIĘCI I WIELE INNYCH !!!

KONSOLA GAME BOY I NOWOŚĆ POCKET W RÓŻNYCH KOLORACH !!!

Nowość! Zabawka w sprzedaży wysyłkowej
Już dziś możesz zamówić za jedyne 45 zł. *TAMAGOTCHI*

Zadzwoń po pełną ofertę hurtową i detaliczną !!!

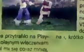
tel/fax (033) 12-36-50 wew. 354, gsm: 0 601 78 35 53

VS.

Na rynek mordobić na PlayStation wkracza coraz więcej firm, które są kojarzone raczej z innymi gatunkami gier. Wkraczają z różnym rezultatem, dostarczając obok prawdziwych hitów (BEAST) gry trochę słabsze, a nawet potężne gnioty (patrz lub lepiej nie patrz - KILLING ZONE).

Ostatnio pojawiła się bijatyka firmy THQ INC pod tytułem VS. Intro rozpoczynające grę nie wróży niczego dobrego - jest słabo zrobione pod względem graficznym, a postacie poruszają się niezwykle nienaturalnie (HIV: ruchy Robocopa w porównaniu do ich były niczym Moonwalker do dziadka na wózku inwalidzkim). Na dodatek jest nieciekawe i kończy się w najlepszym momencie.

Następnie pojawiają się liczne opcje, które umożliwiają wiele rodzajów rozgrywki. Ciekawym pomysłem jest też umieszczenie układanki dostępnej w chwili dogrywania bitwy - należy ułożyć wizerunek wybranej przez nas postaci, przesuwając kwadratowe kawałki jej portretu. Gdy dane się doładują, można rozpocząć naciskając START lub dalej bawić się układanką i szczerze mówiąc, kilkukrotnie przylapałem się na przesuwaniu klocków pomimo możliwości rozpoczęcia walki. Mała rzecz, a cieszy - fajny i oryginalny pomysł. Gdy rozpocząłem zasadniczą grę, byłem całkiem zadowolony - podwyższona rozdzielczość i nieźle wykonane, płynnie animowane postacie. Dodatkowym plusem jest duża liczba postaci - 16 plus czterech ukrytych bossów. Postacie różnią się między sobą stylem walki, wśród których można wyróżnić między innymi Aikido, Tae Kwon Do, Kung-Fu i Wrestling. Wszystkie postacie zostały rozdzielone w grupach czteroosobowych do czterech miejsc (BEACH, CAMPUS, HOOD, STREETS) tworzących odrębne środowiska. W opcjach oczywiście pojawia się możliwość toczenia wojen pomiędzy danymi grupami (np. goście z ulicy na szkolniaków), tworząc swego rodzaju Team Battle z częściowo zarysowanym scenariuszem. Istnieje też możliwość rozgrywania mistrzostw w obrębie danej grupy o tytuł najlepszego reprezentanta. W mojej pierwszej walce z kumplem grałem oczywiście „na Jana” (definicja gry „na Jana” jest podana na końcu tekstu) i wtedy VS nawet mi się spodobał. Jednak gdy trochę poćwiczyłem ciosy i zacząłem w miarę racjonalnie grać, coś się popsuło. Gra zaczęła być coraz bardziej nudna i zaczęło się dziać coś bardzo dziwnego, coś co jeszcze nigdy mi się nie przytrafiło na PlayStation. Z każdym kolejnym włączeniem Plejaka, VS podobał mi się coraz mniej, później zaczął mi się nie podobać i stawać się coraz gorszą grą. Ta tendencja spadkowa zatrzymała się dość późno i VS wylądował na mojej prywatnej liście najgorszych gier na PlayStation. A wszystko przez skopany system walki, który opiera się na blokowaniu i wchodzeniu własnym combosem w combo wykonywane przez przeciwnika. BARDZO wielkiego znaczenia nabrały floating combos, dzięki którym można długo utrzymywać przeciwnika w powietrzu i odbierać mu duże ilości energii. Najgorszą rzeczą jest to, że rozgrywka ogranicza się do wymiany dwóch, w porywach trzech combosów lub ciosów specjalnych, choć w grze istnieje możliwość robienia wcale nie tak małej liczby kombinacji. Wprawdzie można robić też efektowne, łamiące kości kontry oraz przerzuty (bardzo trudne do zastosowania w trakcie gry), lecz i tak walka pozostaje schematyczna aż do bólu. Dość ciekawe są za to scenerie, na których przyjdzie wymieniać ciosy - mogą to być otwarte przestrzenie (jak w TEKKEN 2), zamknięte (jak w TOSHINDEN 3 czy BEAST) lub też inne podobne do tych z SOUL BLADE'a (szczególnie fajna jest plansza, gdzie postacie walczą na jeżdżącej w dół i w górę platformie). Cały czas coś się dzieje wokół walczących - latają NISKO samoloty, jeżdżą samochody, a na jednej z plansz, prawie zahaczając o walczących, śmiga metro. Najlepiej wygląda plansza na dachu budynku, gdzie walczących otacza mgła (lub chmury) i trójwymiarowe szczyty innych budynków. Jednak najmocniejszą stroną gry jest bardzo dobra muzyka. Utwory są w większości śpiewane, atakujące słuchacza ostrymi, agresywnymi dźwiękami wydobywanymi z gitar lub techno-uderzeniami. Ta muzyka wspaniale pasuje do mordobicia i podnosi jego grywalność. Jednak nie zmienia to faktu, że gra VS jest bardzo słabym mordobiciem. Jest strasznie nudna i, krótko mówiąc, ssie.



Kali

GRA „NA JANA” - ślepe bezskładne uderzanie we wszystkie dostępne klawisze i kręcenie joypadem we wszystkie kierunki. Czasami sprowadza się do wciskania par klawiszy, wykonywania padem ruchów charakterystycznych dla serii STREET FIGHTER lub podwójnym naciskaniu kierunków. Praktykowane przez osobników nie znających ciosów do danej gry.

TRZY GROSZE SZERYFA

Na początku VS wydawał się spoko. Podwyższona rozdzielczość, dobrze zrobione scenerie, różne style walk. Po pewnym czasie zaczyna jednak wkurzać. Walec niedorobiony. Coś nie tak ze sterowaniem. Drewniane ciosy. Im dłużej się gra, tym bardziej zniechęca. Po kilku dniach nie mogłem na to patrzeć. To nie to. Jedyną osobą w redakcji, której podobał się VS, jest HIV.

Mr. Šolere

★★★★☆☆☆☆☆☆

Grafika	7
Muzyka	8
Grywalność	3
Ogólnie	④

D[illegible] THQ Inc

Producent THQ Inc

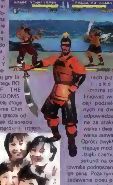
BIJATYKA 3D

1 or 2 Players

Memory Card 1 block

DYNASTY WARRIOR

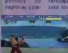
Mordobić Ci u nas dostatek - może powiedzieć każdy posiadacz PlayStation. Jednak wśród wychodzących ostatnio tytułów trudno jest odnaleźć naprawdę bardzo dobrą pozycję, grę o olbrzymiej grywalności czy oryginalnym pomyśle. Niedawno firma KOEI wydała DYNASTY WARRIORS, mordobicie 3D zawierające kilka dość ciekawych pomysłów.

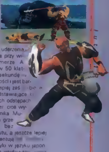


Pierwszą cechą wyróżniającą DYNASTY WARRIOS są postacie. Po raz pierwszy w grze komputerowej zdecydowano się na przeniesienie postaci znanych z gry strategicznej do mordobicia. Wojownicy z DYNASTY WARRIORS pochodzą z innej gry firmy KOEI strategii ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS przedstawiającej drogę do zjednoczenia Chin. Do dyspozycji gracza oddanych zostaje dziesięciu żółtych bohaterów (i trzech

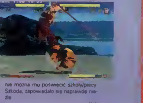
[illegible]

bossów), o tak dźwięcznych i znanych mionach, jak Xu Zhu czy Xiahou Dun. Są oni zrzeszeni w trzy zwalczające się królestwa i właśnie wojna pomiędzy nimi stanowi esencję walki w trybie 1 PLAYER. Pojedynki toczą się w miejscach historycznych bitew, gdzie o kolejnych porach dnia dochodzi do starć z kolejnymi przedstawicielami wrogiego królestwa. Każda z postaci posługuje się jakąś bronią: mieczem, toporem, włócznią lub czymś bardziej ekstrawaganckim. Sterowanie nią odbywa się przy pomocy co najmniej czterech przycisków (można zdefiniować więcej) podzielonych na dwa odpowiedzialne za atakowanie i dwa służące do wykonywania zaawansowanych bloków. Oprócz zwykłego blokowania występuje możliwość odbicia ciosu, dzięki czemu zyskujemy ułamki sekund na oduczenie przeciwnika podnoszenia ręki na swego pana. Poza tym w momencie zadawania ciosu przez przeciwnika można tak pokierować blokiem i szybko rozminąć się z wrogiem, by on z całym impetem poleciał przed siebie, wystawiając nam swe plecy. Zagrania ofensywne są standardowe: kilka mocniejszych ciosów, parę combosów, przynajmniej jeden przerzut, tudzież dobicia. Dodatkowo w dolnej części ekranu znajduje się pasek energii Chi, którego nabicie umożliwia odpalenie wyjątkowo silnej kombinacji. Jednak ciosy są mało zróżnicowane i pomimo ich całkiem sporej liczby, można odczuwać ubogą ilość zagrań dostępnych w trakcie walki. Pod względem graficznym gra zrobiona jest bardzo dobrze. Chociaż każda postać zbudowana jest z zaledwie około 600 polygonów (dla porównania - opisywany w tym numerze „STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI" oferuje około 1200 polygonów na postać),





to wspaniale szczegółowe [illegible] (widać nawet źrenice [illegible]) „kantowatość" wojowników. Bronie zostawiają za sobą różnokolorowe smugi i potrafią czasem tak się zderzyć, że postacie bez naszego udziału przez kilka sekund wymieniają uderzenia w broń przeciwnika przy wirującej wokół kamerze. A wszystko śmiga w 50 klatkach animacji na sekundę w wysokiej rozdzielczości i jest bardzo kolorowe. Najlepiej zaś [illegible] są powtórki przedstawiające kilkukrotnie (w krótkich odstępach czasu) z kilku kamer cios wykańczający przeciwnika. Muzyka towarzysząca grze jest bez zarzutu, a jeszcze lepiej prezentują [illegible] okrzyki w języku japońskim wydawane [illegible] postacie. Niestety w kwestii grywalności DYNASTY WARRIORS już nie radzi sobie tak [illegible] brze. Wskutek małego zróżnicowania ciosów gra dość szybko [illegible], przez co tytuł ten staje się tylko kolejnym mordobiciem na PlayStation, które wprawdzie można pograć [illegible]



nie można mu poświęcić szkoły/pracy. Szkoda, zapowiadało się naprawdę nieźle.

Kali

TRZY GROSZE SZERYFA

Na pewno nie można doczepić się do wykonania. Grafika [illegible] płynna, z dużą ilością szczegółów, a na dodatek w wysokiej rozdzielczości. Nie jest to prawdziwa trójwymiarówka z [illegible] Świetnie zrobione starcia, powtórki, a także efekty [illegible] oręża. Gra [illegible] pod efekt a nie grywalność. [illegible] się nuda. SOUL BLADE w wersji dla „ubogich".

Mr. Ściera

★★★★★★☆☆☆☆

Grafika	8
Muzyka	7
Grywalność	6
Ogólnie	⑦

D[illegible] SONY

[illegible]

1 or 2 Players

Memory Card 1 block

STAR WARS: MOTK

Po brawurowym ataku na Gwiazdę Śmierci i jej zniszczeniu przez Rebeliantów, Imperator żąda drastycznych posunięć i szybkiego ukarania winnych. Wzywa tajemniczą, młodą kobietę – Arden Lyn, obeznaną ze starożytną i prawie zapomnianą sztuką walki zwaną TERAS KASI. Pod czujnym okiem Darth Vadera, Arden Lyn ma wyeliminować kluczowych członków rebelianckiego buntu przeciwko Imperium i przez to zneutralizować jedyną przeszkodę stojącą Imperatorowi na drodze do zawładnięcia Galaktyką. Ale Rebelianci są tego świadomi i przygotowują się do walki.

Tak oto zaczyna się kolejna część Gwiezdnych Wojen w wydaniu komputerowym. A zaczęło się to wszystko parę lat temu, gdy LUCAS ARTS ze swoim X-WINGIEM otworzył nową erę w dziedzinie komputerowej rozrywki. Odtąd powstało już parę pozycji w tej tematyce, m.in. X-WING Vs TIE-FIGHTER, DARK FORCES, JEDI KNIGHTS i inne. PlayStation jednak nie miało wiele szczęścia co do dzieł LUCAS ARTS. Właściwie mogliśmy zagrać jedynie w REBEL ASSAULT 2 oraz DARK FORCES, które to konwersje pozostawiały wiele do życzenia – to mogły być hity na PeCecie, jednak dla PSX'a to trochę za mało. Dlatego niezmiernie ucieszył mnie fakt, że LUCAS ARTS zamierza wydać nową grę z tej serii, i to w pierwszej kolejności na PlayStation. Gdy dowiedziałem się, że ma to być bijatyka 3D, moja radość nie miała granic. Trochę tylko obawiałem się, jak LUCAS ARTS poradzi sobie z hegemonią NAMCO w tej dziedzinie, czy tym razem odda w nasze ręce produkt godny dłuższego pogrania. Jak się okazało, moje obawy były [illegible] my jednak nietypowo od oprawy audio-wizualnej. W tej kwestii naprawdę nie można „STAR WARS ” wiele zarzucić. Grafika w podwyższonej rozdzielczości wygląda naprawdę dobrze – kolorowa, przejrzysta, zawiera wiele szczegółów. Postacie zbudowane są z ok. 1200 polygonów, co dosyć skutecznie eliminuje efekt „kanciastości”, tak widoczny w innych grach 3D. Do tego dochodzą naprawdę świetnie wykonane, częściowo animowane, chociaż nie trójwymiarowe, tła. Każde z nich przedstawia inną scenerię kluczową dla trylogii Star Wars: bagna Dagobah, lodowy świat Hoth czy porośnięty lasem Księżyc Endor. Wielbiciele Star Wars od razu rozpoznają tak uwielbiane przez nich motywy. Są też naprawdę wspaniałe efekty świetlne – wybuchy, ogień, błyski mieczy świetlnych. Z animacją jest już trochę gorzej. Jest wolna i niezbyt naturalna (HIV to mało powiedziane), niektóre ciosy wyglądają odrobinę dziwnie. Dźwięk w „STAR WARS ” stoi na naprawdę wysokim poziomie. Gra jest bogata w przeróżne sample – strzały, wybuchy, ryki Ludzi Pustyni, dźwięki wydawane przez roboty i androidy, odgłosy ciężkiego stąpania potwornych AT-ST. Jest też komentator, lecz pełni on podrzędną rolę. Wspaniałe są za to przerażone [illegible] rundy. Większość z nich jest [illegible] z trylogii i wspaniale oddaje atmosferę filmu i gry. Czy coś Wam mówi: „The force was not strong with this one” albo „All too easy”? Tak, to Darth Vader! I tak oto dochodzimy do zdecydowanie najlepszej części STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI – muzyki! Wspaniała muzyka Johna Williamsa stała się równie popularna, co sama trylogia. Motyw przewodni Gwiezdnych Wojen jest znany jak świat długi i szeroki. W „STAR WARS ” możemy przesłuchać wszystkie ważniejsze kawałki zawarte w trylogii. Wspaniale zmiksowane i zaaranżowane są godnym konkurentem dla muzyki z SOUL BLADE. Pod tym względem LUCAS ARTS stanął, jak zwykle, na wysokości zadania.

Rodzaje rozgrywek są standardowe: Arcade, VS, Team Battle, Survival, Practice – jednak ten motyw jest niedopracowany i nieprzemyślany. Nie ma żadnego listingu ciosów, przeciwnik stoi jak słup soli, nie ma takich możliwości, jak w innych bijatykach. Wstyd.

Do wyboru mamy 8 postaci podstawowych oraz kilka ukrytych. Wszystkie łączą się w mniejszym lub większym stopniu z trylogią. Jest więc Luke Skywalker, Leia Organa, Han Solo, Chewbacca, Bobba Fett, Arden Lyn, Hoar i Thok. Z ukrytych postaci jest przede wszystkim Darth Vader, Mara Jade, Jodo Kast oraz Stormtrooper.

Walka w „STAR WARS ” jest odrobinę [illegible]. Na specjalnych ringach (z których można wypaść) walczymy na

TRZY GROSZE SZERYFA

Nie jestem wielkim fanatykiem Star Wars, więc na tę grę patrzę [illegible]. Po pierwsze: ruchy – sztywne do bólu, [illegible] Capture to za model wybrał chyba pijanego drwala, bo wszystkie postacie machają orężem jak 30-kilogramowym toporem. Dynamika gry [illegible] jak drut. Ilością ciosów też [illegible] MOTK jak na produkt LUCAS ARTS [illegible]

Mr. Ściera

★★★★☆☆☆☆☆☆

Prla

STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI

gołe pięści lub z użyciem broni (wyciągamy ją i chowamy przy użyciu R2). Jeżeli walka z bronią, to od razu przypomina się SOUL BLADE. Jednak „STAR WARS" tak daleko do SOUL BLADE, jak Saturnowi do PlayStation. Ciosy i comboey różnią się od siebie w zależności od tego czy używamy broni, czy nie.

Wyglądają one w większości bardzo efektownie, jednak niektóre są ekstremalnie trudne do wykonania, bo chyba sekwencja „TYŁ, TYŁ, DÓŁ, DÓŁ, DÓŁ-PRZÓD, PRZÓD, KÓŁKO" nie należy do najprostszych. Zupełnie nie mam pojęcia, dlaczego autorzy chcieli nam tak bardzo utrudnić życie. Pozostałe ciosy wcale nie są łatwiejsze. Każda postać posiada kilkuciosowego combosa. Sekwencje startowe dla każdej postaci jest inna, również trudna do wyprowadzenia (a jakże!). Niestety, muszę przyznać, że takie podejście do sprawy zupełnie nie sprawdza się w praktyce. W szybkiej walce tak trudne do wykonania ciosy są prawie zupełnie bezużyteczne. Dlatego też często walka w „STAR WARS" to jak najszybsze wciskanie przycisków. Widać, że LUCAS ARTS zabrakło doświadczenia. Niektóre z ciosów specjalnych wymagają użycia Mocy. Pasek energii Mocy znajduje się u dołu ekranu i ładuje się wraz z zadawaniem lub przyjmowaniem ciosów. Większość tych ciosów zużywa od 1 do 3 poziomów Mocy, jednak każda z postaci może zadać jeden super cios wymagający całego paska Mocy. Czasami tylko to może Cię uchronić od porażki - zabierają one nawet połowę energii przeciwnika. Jednak ciosy w „STAR WARS" są bardzo toporne do wykonania. Czasami postać nie zdąży w porę zareagować, co kończy się oczywiście w jedyny możliwy sposób - porażką. Nie wspomnę nawet o rzutach, których nie da się zdefiniować, trzeba wykonać je poprzez wciskanie dwóch przycisków jednocześnie. Kolejny nonsens. Powoli dochodzimy do największej wady tej gry - grywalności. Firma LUCAS ARTS w ogóle jej nie dopracowała. Co z tego, że grafika, muzyka, dźwięki stoją na wysokim poziomie, jeżeli grywalność kuleje. Gra się jakoś tak bez polotu, werwy, dynamiki - po prostu beznadziejnie. Ta gra jest pełna przeciwieństw i kontrastów.

The force was not strong with this one

Od całej reszty odstaje również klimat i atmosfera gry (na szczęście w dobrą stronę). W całej trylogii mocno odczuwalna jest wspaniała atmosfera ponadczasowego dzieła George'a Lucasa. Tak jest na szczęście i tutaj. Dla maniaków, takich jak ja, STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI przynajmniej po części spełni oczekiwanie. Oglądając scenerię i słuchając dźwięków oraz wspaniałej muzyki, nie sposób nie odnieść wrażenia, że znajdujemy się w środku tej wspaniałej przygody.

Podsumowując, gra „STAR WARS" mnie zawiodła. LUCAS ARTS pokazał, że nie ma jeszcze wymaganego doświadczenia, aby zaistnieć na dynamicznym rynku bijatyk 3D. Gra niczego nowego nie wnosi, a raczej próbuje cofnąć gatunek bijatyk 3D w rozwoju. Zapomniano, że grywalność była, jest i będzie zawsze najważniejszym czynnikiem w każdej grze. Tym razem sam motyw Gwiezdnych Wojen nie wystarczył do osiągnięcia sukcesu. Niemniej jednak

Niech Moc będzie z Wami

Air

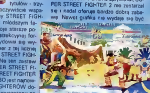
Grafika	8
Muzyka	9
Grywalność	5
Ogólnie	⑥

Dystrybutor LEM
Producent LUCAS ARTS
BIJATYKA 3D
1 or 2 Players
Memory Card 1 block

STREET FIGHTER COLLECTION

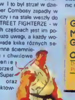
Do firmy CAPCOM przylgnęła metka „2D to my" pomimo tego, że spod jej ręki wyszły całkiem dobre gry trójwymiarowe - STAR GLADIATOR czy wielki hit RESIDENT EVIL. Ta metka nie odnosi się do tego, że produkują oni tylko gry dwuwymiarowe, lecz stwierdza wysoki poziom gier 2D tworzonych przez tę firmę. I rzeczywiście - w dwuwymiarówkach goście po prostu rządzą.

Szczególnie jeśli chodzi o pewną słynną serię mordobić, która wraz z ukazaniem się nowej wersji części trzeciej z podtytułem SECOND IMPACT osiągnie magiczną liczbę wydanych tytułów - trzynaście. Ta seria to oczywiście wspaniały niepowtarzalny STREET FIGHTER. Aby przybliżyć młodszym fanom tego tytułu swoje starsze pozycje i podać je w atrakcyjnej formie CAPCOM zdecydował się wydać zestaw trzech gier z tej licznej serii, noszący nazwę STREET FIGHTER COLLECTION. Na ten zestaw składają się gry SUPER STREET FIGHTER 2, SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (SSF2 TURBO jest najnowszym ze STREET FIGHTERÓW dostępnych na PC - wypuszczony na początku 1995 roku - sic!) i najnowszy na konsolach STREET FIGHTER ALPHA 2 GOLD. Wszystkie gry są perfekcyjnymi konwersjami z automatów. SUPER STREET FIGHTER 2 swego czasu był istną rewelacją. Jak na swoje czasy, SF2 oferował super grafikę okraszoną świetną muzyką i stanowił kolejny duży krok naprzód w rozpędzającej się dopiero serii. Dopiero teraz większego znaczenia zaczęły nabierać tak charakterystyczne dla STREET FIGHTERA combosy. W dodatku liczba podstawowych postaci - 16 - wywołała u wszystkich głośne opadanie japy. Słodka Cammy, błyskawiczny Fei Long, potężny T. Hawk, miażdżący Dee Jay, ciężki wojownik Sumo - Edmond Honda, dziki Blanka, zabójczy torreador Vega, potężny paker - bokser Balrog, jedna z najbardziej popularnych postaci - słynny z flash kicka Guile - te imiona olbrzymiej części użytkowników PlayStation są zupełnie obce. Teraz każdy szczęśliwy posiadacz konsoli może bliżej poznać te wielkie postacie i przy ich pomocy sklepać buzię Bisonowi - głównemu bossowi. Pomimo upływu lat, SUPER STREET FIGHTER 2 nie zestarzał się i nadal oferuje bardzo dobrą zabawę. Nawet grafika nie wydaje się być strasznie stara - ma swój specyficzny klimat. Zaś muzyka - cóż, chociaż męczy przy dłuższym graniu, miło jest posłuchać pierwotnych wersji znanych utworów. SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO także był tytułem wnoszącym innowacje do serii. Graficznie i muzycznie był identyczny jak poprzednik, nie oferował nowych postaci, lecz i tak bardziej zapadł w pamięci graczy. Wprowadzono w nim Super Combosy - odpalane skomplikowaną sekwencją po nabiciu się odpowiedniego wskaźnika, dłuższe kombinacje ciosów. I to był strzał w dziesiątkę! Super Combosy zapadły w pamięci graczy i na stałe weszły do użycia w STREET FIGHTERZE - w najnowszych częściach jest im poświęcone dużo uwagi, a każdy wojownik posiada kilka różnych sekwencji. Słynne ściemnienie ekranu i chwilowe wstrzymanie walki tuż przed odpaleniem Super Combosa oraz słynny i efektowny rozbłysk ekranu przy wykończeniu wroga tą sekwencją na długo zapadają w pamięci. Oprócz tego, dano możliwość ustawiania prędkości gry. Najnowszy z zestawu - STREET FIGHTER ALPHA 2 GOLD - jest ulepszoną wersją STREET FIGHTERA ALPHA 2. Oferuje jedną z najlepszych grafik 2D wśród konsolowych mordobić i równie dobrą muzykę. Seria ALPHA (SF ALPHA, SF ALPHA 2, SF ALPHA 2 GOLD) wprowadza kontry i aż 12 nowych postaci. W wersji GOLD dodano dwie nowe postacie - Evil Ryu (Ryu opętany przez demona) i Super Sakurę. Poza tym, w tej części gry istnieje możliwość wyboru niektórych postaci w ich starszych wersjach. Nowością w opcjach SFA2G są Survival Mode i Akuma Mode - pierwsze to typowy Survival (walka na jednej energii z kolejnymi przeciwnikami), drugie to walka z Super Akumą na czas. Jest to, obok STREET FIGHTERA EX ALPHA PLUS, najlepszy SF na SONY. Jak więc widać, CAPCOM postarał się wydając ten zestaw - obok starych SF otrzymujemy najnowszą część cyklu. Chociaż zamiast SSF mogli umieścić zwykłego, klasycznego SF2, SF THE MOVIE (digitalizowane grafiki) lub, najlepiej, SF EX ALPHA PLUS (trójwymiarowy STREET FIGHTER), bo mając obok siebie SSF2 i SSF2 TURBO w ogóle nie gra się w pierwszy tytuł. Jest to rozsądna oferta dla osób chcących wkroczyć w świat STREET FIGHTERA.



Kali

PS. Oprócz zapowiadanego SF 3 SECOND IMPACT, niedługo na automaty wyjdzie wersja SF, w której będzie można grać w uproszczony sposób (Super Combo pod jednym klawiszem) postaciami w wersji KIDS. Są też zapowiedzi SF ALPHA 3, w którym powrócą stare postacie. O konwersjach na PSX jeszcze nic nie wiadomo.



TRZY GROSZE SZERYFA

Ja tam się za bardzo na takich bijatykach nie znam. Owszem podoba mi się, jak to każdy STREET FIGHTER, ale nie na tyle żeby dać ocenę 9. Zacząłem się więc zastanawiać, co takiego ludzie w tym widzą: grafika taka sobie, dźwięk zresztą też. No to chyba grywalność jest dobra. Szkoda tylko, że mnie to jakoś nie rajcuje, chociaż przyznam się, że dobrze w to nie gram [illegible] dostawałem baty od Kolegi. Jeśli ktoś nie lubi SF, to ta gra na pewno go nie przekona. Co innego wersja 3D.

Mr. Ściera

★★★★★★☆☆☆☆

Grafika 8
Muzyka 8
Grywalność 9
Ogólnie .... ⑨

Dystrybutor: LEM
Producent: CAPCOM

BIJATYKA

1 or 2 Players
Memory Card 1-3 blocks

Pila

Ciosy STREET FIGHTER Ciosy

Wiel u Czytelników prosiło nas o zamieszczeni a ciosów do różnych 'nawalanek' Postanowiliśmy więc spełnićWasza prośby, bo jesteśmy 'elastycznym' pismem Jakoż za najwięcej listów zawierało prośby o umieszczenie ciosów do gry STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA. Za miesiąc kolejna dawka ciosów do

STREET FIGHTER EK ALPHA PLUS
ciosy legenda:

p - przód,
t - tył,
d - dół,
B - góra,
P - pięść,
K noga
H - wysoka,
M - średnia,
L niska,
3P - trzy pięści naraz (można zdefiniować sobie taki klawisz),
3K - jak powyżej, tylko za nogi,
x4, x3 możliwość przedłużenia combo do trzech, czterech razy po zrobieniu za każdym razem wymienionej wcześniej kombinacji,

Zapis MK oznacza, że trzeba wcisnąć średnią nogę Klawisz umieszczony w nawiasach trzeba trzymać co najmniej dwie sekundy, po czym go puścić. 360 - oznacza, że trzeba zatoczyć pełny okrąg na padzie
720 - trzeba zatoczyć dwa pełne okręgi na padzie

STREET FIGHTER EX ALPHA PLUS
Kilka podpowiedzi:

Aby ogłuszyć przeciwnika należy wcisnąć LP + LK lub MP + MK, lub HP + HK - trzeba mieć nabity co najmniej pierwszy poziom wskaźnika SUPER COMBO.

Triki
W menu ustaw na PRACTICE, wciśnij i trzymaj START i daj g. g p. g. p. g. puść START i wciśnij go ponownie - w PRACTICE pojawi się BONUS GAME -rozbijanie beczek

Zrób wszystko tak jak powyżej, tedy jako kierunki wciśnij g. p. d. p - uzyskasz cztery dodatkowe postacie

Aby grać jako SUPER AKUMA, SUPER BISON lub SUPER GARUDA musisz w PRACTICE na EXPERT wykonać odpowiednią liczbę zadań. Po wypełnieniu paska od tych trzech postaci, przed walką nakieruj kursor na AKUME, MR BISONA lub GARUDĘ, wciśnij i trzymaj START (ramka wokół postaci zmieni kolor), i wybierz tę postać

CIOSY:

ZANGIEF:
d + HP w powietrzu 3P
360 + P przy wrogu
3K 360 + K przy wrogu
SUPER COMBO 1:
720 + P przy przeciwniku
SUPER COMBO 2:
720 + 3P przy przeciwniku po nabiciu 3 poziomów
SUPER COMBO SUPER COMBO 3:
d, dp, p, d, dp, p + K - można przerwać naciskając d, dt, t + K

KEN:
d, dt, t + P HP lub d + MP w powietrzu przy wrogu d, dp, p + P d, dt, t + K x4 p d dp + P
SUPER COMBO 1:
d dp p d dp + P
SUPER COMBO 2:
d, dp, p, d, dp + K

C. JACK:
(t), p + P (t), p + K (3P) lub (3K) t, dt, d, dp p + P t dt d dp, p + K
SUPER COMBO 1:
(t) p t p + P
SUPER COMBO 2:
(t) p t p + K
SUPER COMBO 3:
d, dt, t, d, dt, t + P

HOKUTO:
p + HP p + HK t, d, dt + P - kontra 360 + P przy przeciwniku d, dp p + P x2 d, dt, t + P - naciśnij P by przerwać d, dt, t + K - naciśnij K by przerwać
SUPER COMBO 1:
d dt t d, dt t + P
SUPER COMBO 2:
d, dt, t, d, dt, t + K

RYU:
p + MK d, dp, p + P p, d, dp + [illegible] + K x3
SUPER COMBO 1:
d dp p d dp p + P
SUPER COMBO 2:
d, dt, t, d, dt, t + K

CHUN-LI:
p + MP d + MK w powietrzu HP lub d + MP w powietrzu przy wrogu K szybko naciskać d, dp p + K d, dt, t + K
SUPER COMBO 1:
d dp p d dp p + P
SUPER COMBO 2:
d, dp, p, d, dp p + K

D. DARK:
p + MK p + MP p, d dp + P d, dp, p + P P d dp p + P t + P d, dp, p + K
SUPER COMBO 1:
d dp p d dp + P
SUPER COMBO 2:
d, dp, p, d, dp + K

GUILE:

p + HP p lub t + MK p lub t + HK HP lub d + MP w powietrzu przy wrogu (t), p + P (d), g + K

SUPER COMBO 1:
(dt) dp dt, gp + K
SUPER COMBO 2:
(t) p t, p + P

PULLUM:

g w powietrzu p + MP d + MP w powietrzu d + MP lub HP w powietrzu przy wrogu p, d, dp + K d, dt, t + K d, dp, p + K

SUPER COMBO 1:
d dp, p d, dp p + K
SUPER COMBO 2:
d, dt, t, d dt, t + K można robić także w powietrzu

DARUN:

d + MP lub HP w powietrzu przy przeciwniku p d dp + P p, d, dp + K 360 + P przy wrogu 360 + K przy wrogu t, dt t + P

SUPER COMBO 1:
d dp p d dp p + P
SUPER COMBO 2:
d dt t d dt t + K
SUPER COMBO 3:
720 + P przy przeciwniku

KAIRI:

p + MK d, dp, p + P p, d, dp + P d, dt, t + K x3

SUPER COMBO 1:
d dt t d dt t + P
SUPER COMBO 2:
d dp p d dp p + K w powietrzu
SUPER COMBO 3:
d, dp, p d, dp p + P w powietrzu

SAKURA:

d, dp, p + P d, dp, p + P, P d, dp, p + P, P, P p d dp + P d dt, t + K

SUPER COMBO 1:
d dp p d, dp p + P
SUPER COMBO 2:
d dp, p, d, dp + K

SUPER COMBO 3:
d, dt t d, dt t + K
SUPER COMBO 4:
LP, LP, p + LK, HP

DHALSIM:

d + HP w powietrzu d + K w powietrzu p, d dp + 3P lub 3K t, d, dt + 3P lub 3K d dp p + P d dt t + P d, dt, t + K

SUPER COMBO 1:
d dp p d, dp p + P
SUPER COMBO 2:
d dt t d, dt t + K
SUPER COMBO 3:
d, dp, p, d, dp p + K w powietrzu

ALLEN:

p + MK p, dp, d, dt, t + K przy wrogu d, dp p + P p, d dp + P t, d, dt + P

SUPER COMBO 1:
d dp p d dp p + P
SUPER COMBO 2:
d, dp, p, d, dp, p + K

BLAIR:

p + MP p + MK p, d, dp + K d, dt, t + K x3 p d dp + P d, dp, p + K

SUPER COMBO 1:
d, dp, p d, dp, p + P
SUPER COMBO 2:
d, dp, p, d, dp, p + K

SKULLOMANIA:

p + MP p + MK p, p t, t p, d, dp + P d, dp, p + P d dp, p + K t, d, dt + P t, d, dt + K

SUPER COMBO 1:
d dp p d dp p + P
SUPER COMBO 2:
d dp p d, dp p + K
SUPER COMBO 3:
LP, LP, p + LK, HP

AKUMA:

p + MK d + MK w powietrzu d, dt, t + P p, d, dp + 3P lub 3K t, d, dt + 3P lub 3K d, pd, p + P p, d, dp + P p, dp d, dt, t + P d, dp p + P w powietrzu d, dt, t + K x4

SUPER COMBO 1:
d, dt t d, dt, t + P
SUPER COMBO 2:
d, dp p, d dp + P
SUPER COMBO 3:
d dp p d, dp, p + P w powietrzu
SUPER COMBO 4:
LP, LP, p + LK, HP po nabiciu 3 poziomów wskaźnika SUPER COMBO

MR.BISON:

p, d, dp + 3P lub 3K t, d, dt + 3P lub 3K (t) p + P (t), p + K (d), g + K (d), g + K, P

SUPER COMBO 1:
(t) p t, p + P
SUPER COMBO 2:
(t), p, t, p + K

GARUDA:

p + HK p + HP p, d, dp + 3P HP lub d + MP w powietrzu przy wrogu p, d, dp + P t, d, dt + P d dp p + P p, d, dp + K t, dt, d, dp, p + K

SUPER COMBO 1:
d dt t d, dt t + P także w powietrzu
SUPER COMBO 2:
d, dp, p d, dp + P

EVIL RYU:

p + MK p, d, dp + 3P lub 3K t, d, dt + 3P lub 3K d, dp p + P p, d, dp + P d dt, t + K x4

SUPER COMBO 1:
d dp p, d, dp p + P
SUPER COMBO 2:
d, dt t, d dt, t + K też w powietrzu
SUPER COMBO 3:
d dp p d dp + K
SUPER COMBO 4:
LP LP, p + LK, HP po nabiciu 3 poziomów wskaźnika SUPER COMBO

KILLER HDKUTO:

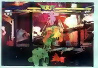
p + HP p + HK 360 + P przy przeciwniku d, dp, p + P, d, dt, t + P d, dt, t + K, d, dt, t + P d dt t + P

SUPER COMBO 1:
d, dt t, d dt t + P
SUPER COMBO 2:
d dt, t d dt t + K
SUPER COMBO 3:
d dp p, d dp p + P
SUPER COMBO 4:
LP, LP, p + LK, HP

CYCLOID BETA:

p + MK d, dt, t + P p, d, dp + P t, d, dt + P p d dp + K d dt t + K d, dp, p + K

SUPER COMBO 1:
d dp p d dp + P
SUPER COMBO 2:
d dp p d, dp p + K w powietrzu
SUPER COMBO 3:
d dp p d dp + K
SUPER COMBO 4:
d dt, t, d dt t + K



CYCLOID GAMMA:

t lub p + HK d + MK w powietrzu d + MP lub HP w powietrzu przy przeciwniku d + MK lub HK w powietrzu przy przeciwniku K naciskać szybko (t), p + P (t), p + K (3K) lub (3P) (d), g + P (d), g + K

SUPER COMBO 1:
(dt) dp dt, gp + P
SUPER COMBO 2:
(dt) dp dt gp + K
SUPER COMBO 3:
(t) p t p + P
SUPER COMBO 4:
(t), p, t p + K

Kell

Pr!a

TIPS & TRICKS

WYTNIJ I KONIECZNIE ZACHOWAJ !!!

Cześć! W tym numerze składamy na Wasze ręce, jak zwykle, kolejną porcję tipsów. Mamy nadzieję, ze będą Wam dobrze służyć. Jakoś tak niefortunnie się stało, ze nie zamieściliśmy ani jednego kodu nadesłanego przez Was - Czytelników, ale zobowiązujemy się nadrobić to w przyszłym miesiącu. Mimo wszystko, prosimy o nadsyłanie wszelkich ułatwień do gier

HIV

A

ACE COMBAT 2

Skończ grę ze stopniem wyzszym niz First Lieutenant, a w opcjach dojdzie menu Music Test, w którym mozesz posłuchać wszystkich 28 muzyczek towarzyszących grze

W trakcie powtórki wciśnij i przytrzymaj klawisz odpowiedzialny za wyświetlanie mapy, by zablokować kamerę

Na ekranie wyboru misji najedź na opcję Mission i naciśnij klawisz SELECT. W ten sposób mozesz wybrać jeden z trzech kątów ustawienia kamery

ACTUA SOCCER 2

Na ekranie tytułowym wprowadź kody. Poprawne ich wprowadzenie zostanie potwierdzone odpowiednim komunikatem

Drużyna firmy GREMLIN.
← → □ ○, ↑ ↓ □ ○

Niewidzialni gracze.
□ ○, ↓, ○, ↑ → □ ←

Olbrzymi piłkarze.
↑ ↓ ↓ → □ □ ○, ○)

Mali gracze.
○, ↓ ↓, □ ↑ ↑ ← →

Gra piłką do siatkówki.
← → ← ↑ ← → □ □

Tryb SFA.
← ← □ → → ○, ↑ ↓

Piłka-duch.
□ □ ← ← → → ○, ○

Brak duzego oświetlenia.
← ← ← ○, → → → □

Tryb monochromatyczny.
↑ ↓ ↑, □ ○, ↑ ↓ ↑

B

BUSHIDO BLADE

Przestrzegając kodeksu BUSHIDO (artykuł w tym numerze) przejdź SLASH MODE, nie pozwalając się nawet raz uderzyć, a w nagrodę dostaniesz dodatkową postać - strzelca Katze. Mozesz go wybrać w VS MODE

Pierwsze zakończenie dla kazdej z postaci uzyskasz kończąc nią Story Mode. Warunkiem koniecznym jest przestrzeganie kodeksu BUSHIDO

Aby uzyskać drugie zakończenie, musisz dobiec do studni i zranić tam przeciwnika w nogi, tak aby się przewrócił. Następnie wskocz do studni i napotkanego tam wroga pokonaj w sposób honorowy (nie atakuj go w plecy ani wtedy, kiedy mówi lub leży na ziemi), nie pozwalając mu zadać Ci ciosu. Przed zabiciem Henzaki spotkasz się jeszcze z ukrytymi postaciami

D

DYNASTY WARRIORS

Aby zagrać jako NOBUNAGA musisz zdobyć trzy ukryte postacie (Zuge Liang, Lu Bu, Cao Cao) a następnie na tytułowym obrazku naciśnij ↑ △, ↓ ✕. Aby natomiast zagrać jako Sun Sheng Xieng musisz na tytułowym obrazku podświetlić „1p Battle" i nacisnąć: → → ↑ ↓ △, □, L1 i R2. Teraz mozesz przejść do menu z zawodnikami i wybrać nową postać

F

FIFA '98
ROAD TO WORLD CUP

Maksymalne atrybuty graczy.
Na ekranie edycji gracza wcisnąć. L1, L2, ✕, ✕, ✕

Niespodzianka.
Na ekranie transferów klubowych wcisnąć: □ ✕, □, L2, L1

G

GRAND THEFT AUTO

Podaj swoje imię jako

BSTARD - otrzymasz wszystkie bronie, nieskończoną amunicję, 99 żyć, mozliwość wyboru etapu, opancerzenie, 5x bonus i mozliwość ucieczki z więzienia

CHUFF - a policja nie wyjedzie na ulice

TURF - otrzymasz dostęp do wszystkich miast

WEYHEY - mozliwość przeskakiwania etapów

M

MOTO RACER

Wpisz się jako

ctekcop - włączysz miniaturowe motory

cesrever - uzyskasz odwrócone trasy

cdnalsi - dostęp do wszystkich tras

Szybko wprowadź jeden z ponizszych kodów na ekranie tytułowym. Jezeli zrobiłeś to poprawnie, logo zmieni swoją wielkość i usłyszysz sygnał dźwiękowy. Aby jeszcze raz wprowadzić kod, wejdź do Menu i powróć na ekran tytułowy

Credits - ○, △, ○, ○, △, ○ ↑ → ← ✕

Filmik końcowy - ○, △, ○, △, ○, △, L1, ↑, R2, ✕

Dostep do wszystkich tras - ↑ ↑ ← → ↓ ↓ ○, R2, △, ✕

Dostep do wszystkich tras odwróconych - ↓, ↓, → ← ↑ ↑ ○, L2, △, ✕

REVERSE MODE - ← → ← → ○, ○, R1, L1, △ ✕

Spowolnienie komputerowych graczy do 50 km/h - ↓ ↓ ○, L1, ○ L2 ↓ ↓) ✕

Małe motory ↑ ↓ R2, L2, ↓ ↑ L1, ✕

Szybkie motory ↑ ↑ ↑ △, R1 △, R2 ↑ ↑ ✕

Trasy w nocy ↑ ○, L1 ↓ △, L2, ○ ← R1, ✕

N

NASCAR

Ukryta giaika - naciśnij START w drugim kontrolerze podczas rozpoczynania sekwencji tytułowej

O

ODDWORLD

Aby móc rozwiązać kazdą zagadkę dźwiękową bez konieczności pamiętania dźwięków wystarczy użyć następującej kombinacji Naciśnij i przytrzymaj R1 następnie △ ↑ ○, ← ✕ ↓ □ → i po kłopocie

R

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

Włącz tryb Advanced i na ekranie wyboru postaci wykonaj następujące czynności
↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → wciśnij [illegible] 2 razy później naciśnij ○, ✕

Jeśli wykonałeś powyższe czynności poprawnie dostaniesz nową postać Ryana Hodsona który już na starcie wyposażony jest w zabójczego Colta Pythona

Rozpocznij nową grę i najedź na tryb Advanced
Wciśnij i przytrzymaj → przez około 5 sekund, ez napis Advanced stanie się zielony Teraz wszystkie przedmioty które podniesiasz będą podwojone (np podnosząc magazynek do Beretty dostaniesz nie 15, lecz 30 sztuk amunicji)

S

STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI

Włączanie postaci w innych wersjach - wklapywać w trakcie dogrywania ekranu wojowników Dostępne tylko w Versus i Practice Mode
BIG HEAD trzymać SELECT podczas dogrywania
SUPER DEFORMED - trzymać SELECT, dół i X podczas dogrywania
TINY MODE - trzymać SELECT, dół, X i R2 podczas dogrywania

Poniższe triki odniosą skutek, jeśli opcja Player Change At Continue jest ustawiona na NO

Nowe postacie.
Darth Vader - przejść Arcade Mode jako Luke Skywalker na poziomie JEDI

STORMTROOPER - przejść Arcade Mode jako Han Solo na poziomie JEDI

JODO CAST - zdobyć co najmniej 7 zwycięstw w SURVIVAL MODE
Slave Leia - przejść Arcade Mode jako Princess Leia na poziomie JEDI
Mara Jade - przytrzymać klawisze L1 L2 i R1 podczas wchodzenia do Team Battle Mode i wygraj walkę Warunek - poziom trudności ustawiony na JEDI

Wybór planszy - jako Chewbacca przejdź Arcade Mode na poziomie JEDI Wybór plansz dostępny tylko w Versus i Practice Mode

STREET FIGHTER COLLECTION:

Dotyczy części
STREET FIGHTER ALPHA 2 GOLD

Aby grać jako Super Akuma - na Akumie naciśnij START pięć razy

Aby grać jako Special Sakura - najedź na Sakurę i naciśnij START pięć razy

Aby grać jako Evil Ryu - najedź na Ryu i naciśnij START trzy razy

Aby grać starymi wersjami Ryu, Kena, Dhalsima, M Bisona, Chun-Li, Sagata lub Zangiefa, umieść kursor na jednej z w/w postaci i naciśnij raz START

Aby grać jako Cammy - ustaw stopień trudności na co najmniej wyjściowy (Default) - w trybie Arcade wybierz M Bisona - przejdź nim grę tak, aby zająć 1 miejsce i uzyskać ponad 50 000 punktów - wpisz się jako Cam - w Versus Mode ustaw kursor na M Bisonie i naciśnij trzy razy START portret powinien zmienić się i przedstawiać Cammy

Poniższy trik dotyczy tylko części SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

W trybie Arcade lub Versus ustaw kursor na Ryu i wciśnij L1+R1, by móc walczyć z Akumą

T

TEST DRIVE 4

Wygraj Drag Race ustanawiając nowy rekord Gdy pojawi się RACE AGAIN, wybierz QUIT i wpisz się jako Knacked, by otrzymać odwrotne trasy, lub Sausage by uzyskać cztery nowe samochody

Wybierz wyścig Drag Race i wprowadź kod Whoooosh, a zamiast klaksonu będziesz miał turbo dopalanie

TOCA

Dostęp do wszystkich tras.
JHAMMO

TREASURES OF THE DEEP

Kody

Super prędkość ↓ ✕ ← □ ↑ ↑ △, △ → → ○ ○, R1, R2, R1, R2, R1, R2

Podwojenie czasu w etapie Shark Attack.
↓ ✕ ← □ ↑ ↑ △, △ → → ○, ○, L2 L2 L2 R1, R1, R1, R2, R1

Bananowa niespodzianka.
↓ ✕ ← □ ↑ ↑ △, △ → → ○, ○, ✕ ↑ △, ↓

Wyłączenie prądów morskich.
↓ ✕ ← □ ↑ ↑ △, △ → → ○, ○, R1, L1, L2, R2, ✕

Wyłączenie wszystkich informacji.
↓ ✕ ← □ ↑ ↑ △, △ → → ○, ○, △, ✕ ↑ ↓

Pokazanie mapy.
↓ ✕ ← □ ↑ ↑ △, △ → → ○, ○, □, ✕, ○ ✕ □

Tipsy do tego numeru przygotował
Kali

RESIDENT EVIL
DIRECTOR'S CUT

TOMB RAIDER 2 - c.d.

Witam po raz trzeci i zarazem po raz ostatni - prezentuje bowiem dzisiaj ostatnią część opisu do tej wspaniałej gry.

WRECK OF THE MARIA DORIA - c.d.

Idź teraz do drzwi naprzeciw pokoju gdzie nic nie ma, i otwórz drzwi przy pomocy znalezionego klucza Wejdź do środka i ustaw tak skrzynie, abyś mógł wyciągnąć skrzynkę stojącą powyżej Wejdź w korytarz i przepchnij kolejną skrzynię do końca tak aby ukazała się dalsza część korytarza Idź dalej (uważaj na zapadającą się podłogę) i wejdź w korytarz po prawej Wdrap się ostrożnie do góry i kiedy usłyszysz toczące się beczki, szybko zejdź na dół i schowaj się za rogiem Teraz możesz bezpiecznie wejść do góry i wziąć posążek smoka Idź dalej głównym korytarzem zabij strażnika i wejdź do góry Wskocz do wody, odnajdź przełącznik i użyj go - otworzysz w ten sposób drzwi powyżej (na krótki czas), więc szybko wyskocz z wody i przebiegnij przez drzwi Przełącz kolejną dźwignię i idź dalej Musisz skoczyć teraz dół i tak długo przeskakiwać z jednej strony na drugą aż będziesz mógł swobodnie stanąć na podłodze i wdrap się w przejście powyżej Użyj przełącznika, aby otworzyć przejście niedaleko lokacji z łodzią Wróć tam i wejdź do góry, przejdź przez otwarte przejście - zabij tam dwóch strażników Udaj się następnie w lewo, naciśnij przycisk aby na jakiś okres czasu otworzyć przejście poniżej Pobiegnij teraz naokoło pomieszczenia i wskocz przez właz, który powinien być jeszcze otwarty Odnajdź kolejny klucz (Circuit Breaker), znajduje się on na dole po prawej stronie Kiedy go weźmiesz, otworzy się kolejne „tymczasowe" przejście Weź szybko apteczkę, naciśnij guzik w ścianie aby spuścić wodę z lokacji z łodzią, i podejdź jeszcze raz do miejsca, gdzie leżał klucz, aby ponownie otworzyć przejście - szybko z niego skorzystaj i udaj się do lokacji z łodzią Wskocz do środka i otwórz drzwi (te z pokrętłem) Idź do góry a następnie do samego końca i zejdź na dół Weź trzeci klucz i naciśnij przycisk na ścianie (nie na przeciwko szyby) i wejdź z powrotem w korytarz Idź następnie w prawo i jeszcze raz w prawo - przejście poniżej powinno być otwarte więc skocz na dół i zabij strażników (nie zapomnij ich przeszukać) i wróć do lokacji z samego początku poziomu Wskocz do wody, weź apteczkę i wpłyń w korytarz, gdzie przełącz dźwignię aby otworzyć właz powyżej Wypłyń na powierzchnię i szybko zabij trzech przeciwników, a następnie weź apteczkę oraz amunicję Podejdź do ściany po prawej i powkładaj po kolei klucze, aby zgasić płomienie Przesuń skrzynię pod wejście powyżej i wejdź do góry Zabij strażnika przełącz dźwignię, a następnie przedostań się na drugą stronę skacząc po poprzecznych belkach Idź dalej, wykonaj długi skok do wody i przepłyń kawałek pod wodą wyjdź na brzeg i podejdź do następnego zbiornika z wodą Zabij jadowitą rybkę (najlepiej z brzegu) i popłyń na drugi brzeg gdzie zabij kolejnego strażnika Idź teraz do końca wzdłuż okien i otwórz drzwi z pokrętłem Wejdź do środka użyj przełącznika i szybko pobiegnij na drugi koniec pomieszczenia Weź strzały do harpuna, popchnij skrzynię i użyj kolejnego przełącznika - otworzysz wejście do wody na końcu długiego korytarza Udaj się więc na drugą stronę następnie w lewo prawo i w lewo do końca Przygotuj się teraz na szybki sprint pod wodą Wskocz do wody i szybko płyń na wprost, następnie w prawo (okna od poprzedniej lokacji powinieneś mieć po prawej stronie) i odnajdź klucz (leży za skałami) i szybko wróć do miejsca, gdzie wskoczyłeś do wody Dodam tylko, aby w czasie pływania omijać rybki i nie wykonywać gwałtownych skrętów Jeśli chcesz zdobyć trzeci posążek smoka wskocz raz jeszcze do wody, popłyń do końca na wprost, a następnie w górę - wyjdź na powierzchnię a znajdziesz posążek Wróć teraz do pomieszczenia z oknami Idź do końca, a następnie w prawo i otwórz drzwi przy pomocy znalezionego klucza Wejdź do środka, użyj przełącznika, wyjdź z pomieszczenie i podejdź w kierunku otwartego włazu Zobaczysz tam skrzynię, którą przesuń tak, abyś mógł dosięgnąć kolejnego przełącznika. Wróć do pomieszczenia otwartego przy pomocy klucza, wejdź do góry Idź korytarzem do końca, skocz na dół i idź w prawo Postaraj się stąd zabić dwóch strażników poniżej, a następnie zejdź na dół - weź apteczkę oraz amunicję Następnie ostrożnie wskocz do wody, zabij dwóch płetwonurków, wypłyń na powierzchnię i weź głęboki wdech Zanurz się raz jeszcze i popłyń w kierunku skrzynek, a następnie wpłyń w korytarz za nimi Uważając na masę śmiercionośnych ryb, odnajdź przejście na następny poziom

LIVING QUARTERS

Popłyń prosto i zaraz potem w lewo - znajdziesz tam dźwignię otwierającą wejście na „suchy ląd" Idź w lewo zabij strażnika, przejdź przez pokój z wielką maszyną (w lewo a potem prosto) i idź dalej korytarzem Skocz w dół, zabij dwóch strażników i weź amunicję Następnie ostrożnie wyjdź z krótkiego korytarza, przeskocz nad toczącą się beczką i zabij trzeciego strażnika Idź do końca rampy, skocz i chwyć się szczeliny nad palnikami i przejdź do końca w prawo Użyj dźwigni, którą tam znajdziesz, odwróć się w lewo, wejdź do góry i idź do samego końca korytarza Tam znajdziesz kolejną dźwignię której oczywiście użyj Skocz teraz na dół i wróć do pomieszczenia z maszyną Wejdź na skrzynię i skocz na najbliższy tłok a z niego na kolejny, aż znajdziesz się na ostatnim Odwróć się teraz w prawo i wykonaj długi skok, aby znaleźć się na półce z posążkiem smoka (weź go) Wykonaj teraz drugi długi skok (chwyć się krawędzi) aby znaleźć się przy wejściu do kolejnego korytarza (jeśli Ci się to nie uda, to możesz wrócić do pierwszego tłoku i drugi raz wykonać serię skoków) Wejdź w korytarz, zabij strażnika i idź do końca, aż dojdziesz do skrzyni Przesuń ją trzy razy, idź w lewo i przesuń drugą skrzynię Zejdź na dół, przełącz dźwignię i wróć tą samą drogę aż do pomieszczenie z maszyną - zastaniesz nowe ustawienie tłoków Przeskocz na ostatni a z niego skocz w biegu w prawo, powinieneś znaleźć się na półce z dźwignią - użyj jej Skocz z powrotem na tłok i wróć do korytarza, idź nim do końca Dojdź do pomieszczenia z palnikami - będzie ono teraz zalane wodą więc wskocz do środka i przełącz dźwignię na ścianie naprzeciwko metalowych drzwi Zaczerpnij powietrza i przepłyń przez otwarte drzwi Zabij płetwonurka i popłyń w prawo do jaskini, tam trzymaj się lewej strony, aby nie zabił Cię podwodny stwór przełącz dźwignię Ostrożnie wróć do lokacji z ciałem nurka i wypłyń na powierzchnię Idź w kierunku drzwi (po drodze zabij strażnika powyżej) - aby je otworzyć, wystarczy przełączyć dźwignię po drugiej stronie Wejdź do środka a ujrzysz kolejne dwa przełączniki Użyj najpierw tego po prawej, a zaraz potem po lewej Odwróć się szybko, skocz i chwyć się szczeliny po drugiej stronie i przejdź do końca w prawo Znów przełącz dźwignię i wróć do miejsca skąd wyszedłeś z wody Idź w róg (wychodząc przez drzwi idź prosto a później w lewo) i umiejętnie skacząc i chwytając się krawędzi dostań się na wyższy poziom Idź do końca później w prawo aż drogę zablokuje Ci skrzynia Przesuń ją sprytnie ją omiń chwyć się krawędzi i przejdź w lewo Następnie skocz w korytarz po drugiej stronie, idź nim do końca, później w prawo i jeszcze raz w prawo Skocz do kolejnego korytarza i idź nim dalej W pewnym momencie zaatakuje Cię strażnik z prawej strony załatw po i wejdź w tą odnogę korytarza Podejdź do dziury w podłodze, gdzie ujrzysz drugi posążek smoka Aby się do niego dostać, musisz wskoczyć do góry i stanąć na zapadającej się podłodze, kiedy go weźmiesz, przejdź ostrożnie po szkle i wyjdź do góry Wróć na główny korytarz, idź nim do końca wejdź do większego pokoju zabij rybę a następnie stań w rogu małego basenku tak aby podłogę pod Tobą zapadła się Wyjdź szybko na brzeg i zabij drugą rybkę Możesz teraz bezpiecznie popłynąć po ostatni posążek smoka Wróć z powrotem na suchy ląd i idź dalej Przeskocz pomiędzy dwoma filarami a następnie wskocz na ten pochylony od razu skocz raz jeszcze i chwyć się krawędzi po drugiej stronie Przejdź w prawo do końca wyjdź do góry i wejdź w korytarz naprzeciw Zabij strażnika atakującego Cię z prawej i idź dalej Znów załatw strażnika (tym razem po lewej) i dojdź do skrzyni, którą przyciągnij do siebie a następnie zeskocz z balkonu na dół Idź prosto i załatw dwóch zbirów Wskocz do dziury, z której oni wyszli, przesuń skrzynię i weź klucz do teatru Wyjdź na górę, zabij kolejnego strażnika i idź pod balkon a następnie w lewo Tam zaatakuje Cię strażnik (z prawej), więc po załatw otwórz drzwi przy pomocy znalezionego przed chwilą klucza Wejdź do teatru gdzie od razu zaatakuje Cię dwóch zbirów, załatw ich, następnie kolejnych dwóch na balkonie po prawej Wskocz na balkon i użyj przełącznika, aby otworzyć wejście na scenie Wejdź w nie, przesuń skrzynię i idź dalej Uważając na szkło leżące na podłodze (najlepiej zapal flarę) odnajdź przełącznik, użyj po i wróć do miejsca, gdzie znalazłeś klucz do teatru (po drodze zabij bandziora) Wskocz do wody i wejdź w korytarz po drugiej stronie, a poprowadzi Cię on do

THE DECK

no właśnie - do kolejnego poziomu Idź w prawo i szybko zabij dwóch gości (jeden z pałą e drugi z miotaczem ognia) weź apteczkę Idź w prawo i raz jeszcze w prawo, weź granatnik wraz z amunicją Wróć teraz do miejsca, gdzie rozpocząłeś poziom, skocz przez okno do wody i od razu popłyń w lewo i wyjdź na powierzchnię Załatw stąd dwie pływające ryby wejdź w lewo do góry i skacząc ze skały na skałę dojdź do klucza, który oczywiście weź. Wskocz teraz do wody, wpłyń w podwodny korytarz po lewej. Wyjdź na powierzchnię, zabij strażnika, idź dalej i załatw gościa z miotaczem ognia. Podejdź do skrzyni po lewej, popchnij pierwszą, wejdź na nią, popchnij drugą, zejdź na dół i przepchaj teraz pierwszą skrzynię jak najdalej. Będziesz mógł teraz ruszyć trzecią skrzynię, za którą kryją się drzwi. Weź amunicję i otwórz drzwi przy pomocy znalezionego wcześniej klucza. Wejdź do środka, idź do końca, wskocz do wody, odnajdź przełącznik (po prawej) i użyj go. Wróć teraz do miejsca, gdzie był gościu z miotaczem (po drodze załatw kolejnego strażnika), zejdź na dół, idź do końca, wejdź do góry i użyj następnego przełącznika. Wróć teraz do pomieszczenia, które otworzyłeś przy pomocy klucza - nie będzie w nim wody. Podejdź więc do skrzyni i wyciągnij ją. Idź korytarzem do końca, wejdź do wody i szybko popłyń w lewo, gdzie wyjdź na brzeg. Załatw strażnika, weź amunicję i zajmij się dwoma płetwonurkami. Wskocz do wody, popłyń w lewo i weź posążek smoka (pomiędzy wodorostami). Zaczerpnij powietrza i popłyń w lewo i raz jeszcze w lewo - znajdziesz tam zalany korytarz. Szybko przepłyń przez niego i z suchego lądu załatw rybę. Idź korytarzem do końca, po drodze załatw strażnika i podejdź do dziury w podłożu. Obok znajdziesz apteczkę, której użyj, aby maksymalnie zregenerować siły. Chwyć się teraz krawędzi i spuść się na dół. Weź klucz oraz amunicję, a następnie zajmij się rekinem pływającym koło pontonu. Popłyń jeszcze raz do zalanego korytarza, spróbuj ominąć rekiny i idź do miejsca, w którym atakował Cię strażnik. Idź w lewo i wejdź na samą górę. Kiedy dojdziesz na dach - przejdź się po nim i załatw wszystkich strażników, pozbieraj amunicję. Zejdź niżej i podejdź do basenu, gdzie załatw rybkę. Teraz przygotuj się na niezłą jatkę. Wskocz do basenu, a od razu zostaniesz zaatakowany przez nurka. Szybko więc wpłyń w korytarz, weź posążek smoka i wróć na brzeg - zabij nurka oraz gościa z miotaczem. Możesz jeszcze pochodzić i poprzesuwać skrzynie, za którymi możesz znaleźć amunicję. Zejdź znów niżej i podejdź do miejsca, skąd dobrze widać to miejsce, gdzie znalazłeś wyrzutnię granatów (uważaj na strażników). Skocz teraz z rozbiegu na kamień stojący pośrodku, z niego na kolejny kamień, a z niego na pomarańczowy dach. Idź do końca, podejdź do krawędzi, której się chwyć. Musisz się tak ustawić, abyś mógł chwycić się szczeliny poniżej, a następnie przejdź do końca w lewo i podciągnij się. Skocz z biegu i chwyć się krawędzi po drugiej stronie. Idź korytarzem aż do ściany, z której wystają kamienie. Skocz z kamienia na kamień, ale uważaj - na samej górze czai się dwóch facetów z palami, więc będąc już na górze umiejętnie ich zabij (weź apteczkę). Idź do końca, skocz z rozbiegu i chwyć się krawędzi dachu. Idź w lewy róg, skocz na budynek obok i stań na zapadni. Na dole zabij strażnika i weź amunicję. Udaj się do końca korytarza, po prawej stronie zobaczysz skrzynię - wyciągnij ją i użyj ukrytego za nią przełącznika. Wyjdź z korytarza, zabij faceta po lewej i idź w prawo do drzwi, które przed chwilą otworzyłeś. W środku znajdziesz amunicję oraz drzwi na zamek, które otworzysz przy pomocy klucza. Wejdź do środka, przebiegnij szybko po zapadającej się podłodze, użyj przełącznika i idź do drzwi, które przed chwilą otworzyłeś. Wejdź do jaskini, idź do końca i skocz do dziury, gdzie znajdziesz ostatni, najważniejszy klucz. Musisz teraz przejść aż do miejsca, gdzie prawie na samym początku poziomu przesuwałeś skrzynki (przejdź po drugim pomarańczowym dachu w dół). Jeśli potrzebujesz trzeciego posążka smoka, to skocz na lewo od wejścia do jaskini i przejdź w prawo, aż będziesz mógł się podciągnąć. Podejdź teraz do dobrze strzeżonych drzwi (dwóch facetów z miotaczami ognia) i załatw ich (najlepiej z M-16). Następnie otwórz drzwi przy pomocy klucza i wejdź do środka - znajdziesz tam pierwszy artefakt w grze. Dalej akcja sama się potoczy i przeniesie Cię do Tybetu.

TIBETAN FOOTHILLS

Zejdź ścieżką w dół, zabijając po drodze orła, i idź w prawo. Przeskocz nad pierwszymi kulami śniegu i schowaj się we wnęce po lewej, aby uniknąć drugiej lawiny. Idź do góry, w prawo i przeskocz przez ścianę z kruchego lodu. Idź do końca, załatw atakujące Cię orły, odwróć się i zjedź w dół, chwytając się krawędzi. Puść się, następnie chwyć się krawędzi poniżej i podciągnij się. Idź w prawo, wejdź do jaskini powyżej i idź w lewo. Zjedź na dół, wejdź do wody (uważaj na spadające sople) i idź dalej. Skocz z rozbiegu na występ skalny, a z niego na drugi brzeg. Weź apteczkę i zabij orła. Wdrap się do góry, zabij dwóch strażników pilnujących skuter (weź amunicję), idź w prawo - po prawej stronie od zamkniętego wejścia do jaskini znajdziesz pierwszą statuetkę smoka. Wsiądź teraz na skuter i wjedź do jaskini na wprost. Zabij strażnika - ma on przy sobie apteczkę, więc możesz zatrzymać się i ją wziąć, jedź następnie do obszernej lokacji ze skoczniami. Zatrzymaj się i idź do jaskini u góry. Zabij dwa atakujące Cię lamparty, a następnie przesuń dwa blokujące drogę kamienne bloki w przejście obok. Następnie wróć do skutera, wjedź na pierwszą rampę i przeskocz na drugą stronę. Pojedź w lewo, wjedź na drugą rampę i skocz na drugą stronę. Aha, ważna uwaga - przycisk X na padzie to TURBO, musisz go użyć, aby przeskoczyć ponad większymi przepaściami. Objedź teraz lokację dookoła i na końcu wskocz do groty, w której przesuwałeś kamienne bloki. Przeskocz nad przepaścią i pojedź w prawo do końca. Wejdź po drabinie, przełącz dźwignię i wróć do skutera. Szybko wróć do rozdwojenia dróg, przejeżdżając po drodze przeciwnika, i pojedź w lewo (rozjedź drugiego). Jedź do końca, a później w lewo i do samego końca (rozjeżdżaj wszystkich wrogów - jest to najlepsza i najszybsza metoda pozbycia się ich). Zatrzymaj się dopiero przed urwiskiem, zsiądź ze skutera i skocz w prawo na półkę skalną, aby wziąć posążek smoka. Zabij również stąd dwa lamparty, które się pojawią, a następnie jedź dalej. Uważając na lawinę, pojedź w lewo i wjedź do kolejnego korytarza. W pewnym momencie ujrzysz rozgałęzienie dróg - zsiądź tutaj z pojazdu i idź w lewo. Otwórz drzwi przy pomocy dźwigni i wejdź do środka. Rozwal tam lodową ścianę oraz gościa, który wyjdzie. Naciśnij przycisk i udaj się do miejsca, gdzie spadła na Ciebie lawina. Skocz na zbocze, chwyć się krawędzi, zejdź na dół, a następnie puść się i chwyć się ponownie, aby znaleźć się w pomieszczeniu z kluczem - weź go. Wróć teraz na górę i udaj się do pozostawionego skutera. Wjedź do obszernej lokacji i użyj klucza na zamku (zaraz obok wejścia), aby opuścić most powyżej. Objedź teraz dookoła i podjedź pod znak „Uwaga, lawiny!" - teraz szybko przejedź na drugą stronę, skocz nad głęboką dziurą i wyjedź z drugiej strony. W miejscu, gdzie spadła lawina, znajdziesz klucz - weź go. W tym samym momencie zjawi się facet na uzbrojonym w karabiny skuterze, załatw go czym prędzej i wsiądź na swój wysłużony, czerwony wehikuł. Musisz teraz wrócić do samego początku poziomu, czyli miejsca, skąd wziąłeś skuter (zabij po drodze lamparty). Przy pomocy klucza otwórz drzwi do budynku, weź z niego amunicję oraz apteczki, a następnie użyj dźwigni. Zjawi się trzech dobrze uzbrojonych facetów, więc przygotuj Uzi i załatw ich. Wejdź do korytarza, który się otworzył, i idź nim do końca, gdzie załatw gościa na skuterze. Wsiądź na skuter i jedź dalej - zatrzymaj się dopiero za dziurą, do której prowadzi drabina. Zejdź na dół, uważając na lawinę (skocz w lewo), weź ostatni posążek smoka, wróć na górę. Jadąc dalej, napotkasz dwóch strażników na skuterach, więc załatw ich i podjedź pod kamienny blok tarasujący przejście (ustaw skuter naprzeciwko wejścia). Przepchnij blok trzy razy i szybko wsiądź na skuter, załatw przy pomocy karabinów gości, którzy zaczną Cię atakować. Podjedź następnie do urwiska, załatw gościa poniżej, a następnie rozpędź się na skuterze i wjedź w przepaść. Jak wszystko dobrze pójdzie, powinieneś znaleźć się w wodzie. Wypłyń więc na powierzchnię i wyjdź na brzeg, skąd udaj się korytarzem na następny poziom.

BARKHANG MONASTERY

Wyjdź z korytarza - zobaczysz, jak dwóch mnichów walczy z prześladującymi Cię ludźmi. W żadnym wypadku nie strzelaj, gdyż wtedy będziesz miał przeciwko sobie mnichów, a tak oni będą załatwiać całą brudną robotę, a Ty będziesz mógł zbierać wszystkie rzeczy pozostawione przy ciałach. Na przeciwko schodów znajduje się drabina, po której wejdź na górę. Zabij ptaki, a następnie skocz na półkę po prawej, a z niej na drugą stronę. Idź do końca, będąc na skałach skocz jak najdalej w lewo i chwyć się krawędzi. Następnie puść się, chwyć się szczeliny poniżej i przejdź w lewo. Podciągnij się i wejdź do pomieszczenia przez okno. Idź w prawo, zignoruj komandosów i wyjdź przez drugie okno, gdzie znajdziesz amunicję. Wracając, weź apteczkę leżącą koło jednego z ciał i idź do pokoju z drabiną. Wejdź na samą górę, idź w prawo, a później w lewo, weź klucz (strażnika zignoruj). Idź dalej w lewo, zejdź do korytarza z pułapkami. Uważając na toczące się kamienie, idź nim aż do momentu, kiedy będziesz mógł iść w lewo i prawo. Idź w prawo, popchnij skrzynię, wróć się i idź w drugą stronę, dojdziesz do basenu. Wskocz do niego i szybko odnajdź podwodny korytarz (uważaj na silny strumień wody). Idź teraz do końca korytarza, uważając po drodze na ruchome drzwi. Wyjdź na górę, pomóż mnichowi rozwalić komandosów i wejdź do ciemnego pomieszczenia. Idź w lewo i weź „święty przedmiot" - w tym samym momencie zapalą się palniki, skocz więc z miejsca, w którym stał „święty przedmiot", do przodu i jeszcze raz do przodu (nie powinieneś ucierpieć). Idź teraz do pokoju obok, przesuń skrzynie i wejdź do kolejnego korytarza. Wróć teraz do głównego holu (zaraz przy oknie, przez które wszedłeś do budynku) i przy pomocy klucza otwórz duże drzwi. Przejdź przez nie, znów pomóż mnichom rozprawić się z komandosami (weź apteczki oraz amunicję) i idź do pierwszych drzwi po prawej, udaj się do końca, a później w lewo. Przeskocz nad ruchomymi ostrzami i wejdź do pokoju po lewej - weź klucz. Udaj się teraz do pomieszczenia z oknem, przez które weszli komandosi (zaraz na początku), otwórz drzwi i weź kolejny klucz. Idź do pokoju z ruchomymi tarczami, bezpiecznie przejdź wzdłuż lewej ściany i otwórz drzwi. Idź do góry - za posągiem znajdziesz dźwignię, dzięki której wyłączysz na chwilę palniki. Szybko przebiegnij na drugą stronę i idź w lewo, gdzie znajdziesz kolejną dźwignię - użyj jej. Skocz na dół, rozbij szybę i weź dwa klejnoty. Idź naokoło, użyj dźwigni i wyjdź do góry. Idź w lewo, za posągiem znajdziesz miejsce na jeden z klejnotów, dzięki czemu otworzy się przejście obok. Wejdź w nie, pociągnij dwa razy skrzynię i weź drugi „święty przedmiot"

Piła

Wróć teraz do miejsca skąd widać wielki posąg i wejdź w drugie drzwi po prawej. Wdrap się po drabinie i skocz z rozbiegu, chwyć się ręki posągu. Wejdź wyżej i wskocz na głowę, przejdź na drugą stronę, wskocz do wnęki i włóż drugi klejnot w odpowiednie miejsce. Zejdź na sam dół, idź za statuę i weź posążek smoka. Wejdź teraz w korytarz, a następnie w pierwsze drzwi po prawej. Przepchnij pierwszą skrzynię trzy razy, następnie drugą (raz) i weź amunicję. Ustaw teraz drugą skrzynię tak, aby blokowała drzwi, przysuń pierwszą tak, abyś mógł ruszyć skrzynię u góry - weź strzały do harpuna. Wyjdź z pomieszczenia i wejdź do drzwi po lewej. Wskocz do wody i popłyń na drugi koniec i w lewo - znajdziesz tam mały zalany korytarzyk, a w nim posążek smoka. Wróć na brzeg i idź pod statuę - do wejścia, które wcześniej otworzyłeś. Dojdź do końca, użyj dźwigni przy drzwiach i wejdź do ukrytego pomieszczenia. Przepchnij skrzynię pod strumień wody i idź do pomieszczenia, skąd przed chwilą wziąłeś posążek smoka - będzie ono teraz suche. Przesuń skrzynię stojącą na występie i weź „święty przedmiot". Wyjdź na korytarz i idź nim do końca i w lewo - czeka Cię teraz trudna przeprawa. Musisz przejść na drugą stronę omijając wszystkie turlające się ostrza, bujające worki i płonące palniki. Podejdź do pierwszej przeszkody, palnik powinien na chwilę zgasnąć i w odpowiednim momencie skocz na dół, przejdź do końca, chwyć się krawędzi i kiedy ostrze przeturla się w lewo, szybko wyjdź i uważając na worki wskocz do kolejnego korytarza. Zastosuj teraz tą samą taktykę na kolejnej przeszkodzie i już możesz zabrać kolejny klucz. Jeśli chcesz odnaleźć trzeci ukryty posążek, musisz przejść do końca korytarza, po którym turla się ostatnie ostrze - wbrew pozorom nie jest to takie trudne i po chwili powinieneś być w posiadaniu trzeciej statuetki smoka. Idź do pomieszczenia, które niedawno „osuszyłeś", stamtąd wróć do miejsca skąd widać duży posąg i otwórz właz przy pomocy niedawno znalezionego klucza. Wejdź do środka, idź do końca, potem w lewo, a tam użyj dźwigni, aby otworzyć drzwi wejściowe do świątyni. Idź ścieżką do końca (uważaj na gościa z pistoletem) aż ujrzysz po lewej stronie drabinę - wejdź na samą górę. Idź w prawo, zabij kruka i skieruj się w stronę mostu, gdzie zaatakuje Cię kolejny napastnik. Kiedy go załatwisz, idź do końca, zabij tam kolejne dwa kruki oraz wszystkich przeciwników. Używając teraz występów skalnych i możliwości skoku z rozbiegu, przeskocz na dach budynku i zejdź na dół, skąd weź czwarty „święty przedmiot". Wróć teraz do świątyni, uważając na wszystkich przeciwników (mogą to być również mnisi) i idź do pomieszczenia, w którym przesuwałeś skrzynie. Idź korytarzem do końca (uważaj na zapadnie - chwyć się drabiny), następnie w prawo, a na końcu w lewo. Rozwal okno, skocz na dół, zabij wszystkich mnichów, później użyj dźwigni na ścianie i załatw komandosów (najlepiej jest użyć Uzi). Następnie wejdź po drabinie na samą górę i weź stamtąd ostatni „święty przedmiot". Idź teraz do pomieszczenia za ogromnym posągiem i powkładaj „święte przedmioty" na swoje miejsca w ścianach - otworzysz w ten sposób ogromne drzwi. Idź na wprost, włóż artefakt, a otworzą się drzwi do kolejnego poziomu, czyli

CATACOMBS OF THE TALION

Zejdź na dół, chwyć się szczeliny po lewej i przejdź do końca w prawo - weź statuetkę smoka oraz flary. Wróć z powrotem, zejdź na dół, gdzie zabij atakującego Cię Yeti, a następnie przełącz dźwignię aby otworzyć drzwi powyżej. Wróć na górę, zjedź tyłem po pochyłni, chwyć się krawędzi i skocz na półkę za Tobą. Zabij dwa lamparty i zejdź na sam dół (uważaj na spadające sople). Zabij dwóch przeciwników idących za Tobą, a później zajmij się lampartami chodzącymi po tej lokacji. Wejdź w drzwi po prawej, weź apteczkę i wróć z powrotem. Wejdź do góry (w kierunku klatki) i kiedy zobaczysz toczące się kule śniegu, skocz w bok. Wejdź teraz na zapadającą się podłogę, podejdź do drabiny, wejdź na samą górę, a następnie skocz do tyłu i przełącz dźwignię, aby podnieść klatkę. Weź maskę, a woda w basenie „zniknie" i będziesz mógł wejść w korytarz. Idź do końca i otwórz drzwi przy pomocy maski. Przejdź kawałek do przodu i od razu wejdź na ścianę po lewej, aby uniknąć kolejnej lawiny. Idź do końca w prawo, wejdź po drabinie i weź granaty. Zejdź na dół i wejdź do jaskini. Zabij tam cztery atakujące Cię lamparty. Wejdź na skały po lewej, wskocz do wody i odnajdź drugą maskę. Wróć do drzwi koło drabiny, załatwiając po drodze komandosów i otwórz drzwi przy pomocy znalezionej przed chwilą maski. Wejdź do ciemnego pomieszczenia, idź w lewo, przełącz dźwignię a następnie załatw cztery atakujące Cię stwory. Następnie przesuń skrzynię stojącą w rogu, tak aby po ponownym użyciu dźwigni kraty nie mogły się zamknąć. Wejdź teraz przez jedno z czterech wejść i naciśnij przycisk na końcu korytarza. Wyjdź z budynku i załatw czyhających na Ciebie komandosów. Wejdź do jaskini na wprost, idź do góry, kiedy zobaczysz lawinę, skocz w lewo, aby jej uniknąć. Idź do końca, skocz na drabinę po prawej (z rozbiegu), wejdź do góry i skocz do wody. Popłyń w prawo - kiedy staniesz na mieliźnie, załatw wszystkie ryby. Popłyń w lewo do kolejnego pomieszczenia i wyjdź na brzeg. Wejdź po drabinie, następnie zejdź w prawo i od razu skocz do przodu, weź posążek smoka i wróć na dół. Popłyń dalej, aż do drzwi, skąd wskocz na blok skalny a z niego na drabinę, wejdź na samą górę i skocz do tyłu, aby znaleźć się koło dźwigni otwierającej drzwi. Przejdź więc przez drzwi, zabij zwierzę i użyj kolejnej dźwigni. Wróć teraz aż do lokacji z ogromnymi drzwiami (tam gdzie używałeś drugiej maski). Przeskocz przez śnieżne kule, skocz w dół i szybko zabij wszystkie atakujące Cię lamparty. W rogu znajdziesz apteczkę oraz amunicję - użyj dźwigni, aby się wydostać, i wróć na górę. Tym razem przeskocz przez dziurę, idź na wprost, a kiedy zobaczysz lawinę - skocz w lewo. Znów wróć do góry, przeskocz przez dziurę, ale tym razem idź w lewo. Znów uniknij lawiny, która rozwali drzwi po przeciwnej stronie. Wejdź do środka, stań na panelu po lewej i szybko wejdź przez otwarte drzwi. Wejdź po ścianie (po lewej) i zabierz trzeci posążek smoka. Przejdź przez kolce (trzymaj R2) do drugich drzwi po prawej - kiedy się otworzą, szybko skocz na murek po lewej a z niego na drugą platformę - otworzysz tym samym drzwi prowadzące do kolejnego poziomu. Szybko się odwróć, przebiegnij przez drzwi, a następnie przez kolejne drzwi (jeśli Ci się nie uda, to spróbuj jeszcze raz). Skocz i chwyć się drabiny, zejdź na dół i idź do końca korytarza.

ICE PALACE

Rozpoczynasz teoretycznie w miejscu bez wyjścia, ale na wszystko jest jakiś sposób. Strzel więc w dzwon, a otworzy się przejście. Wejdź do dużego pomieszczenia z klatką pełną Yeti - na razie się nimi nie przejmuj. Idź w prawo i skocz z trampoliny w górę, strzel w powietrzu do następnego dzwonu, spadając na dół chwyć się krawędzi murku, aby złagodzić skutki upadku. Skocz teraz z dużej trampoliny obok, chwyć się krawędzi i wejdź do góry. Weź amunicję a następnie przełącz dźwignię, aby opuścić klatkę z Yeti oraz otworzyć drzwi obok. Zejdź na dół, zabij wszystkie stwory i wejdź do zamkniętego przed chwilą pomieszczenia (po prawej, ponad opuszczoną klatką). Weź apteczkę, zabij kolejnego Yeti i użyj dźwigni. Możesz teraz odszukać pierwszy z ukrytych posążków smoka. Aby tego dokonać, wejdź do drugiej klatki, odnajdź ruchomy blok skalny, wyciągnij go i wejdź do środka. Tam, skacząc z filaru na filar, dotrzesz do posążku. Wróć na sam dół i podejdź do trampoliny, za którą jest zamknięta na razie brama. Skocz do góry i chwyć się pomostu, który przed chwilą opuściłeś. Strzel w dzwon a otworzy się brama poniżej. Zejdź więc na dół i skocz z niej w prawo. Chwyć się krawędzi, przejdź w prawo, skocz do tyłu i od razu do przodu, jednocześnie strzel w ostatni dzwon. Zejdź na dół i ponownie użyj trampoliny, ale tym razem skocz na wprost i wejdź w nowo otwarte drzwi. Idź dalej, wejdź po drabinie i wejdź w przejście po lewej. Kiedy skoczysz na dół, zaatakuje Cię Yeti - kiedy się z nim uporasz, wejdź w przejście po prawej i idź aż zostaniesz zaatakowany przez tygrysa. Zabij go, zapal flarę i odszukaj ukryty w ciemnościach drugi posążek. Idź w lewo, zabij kolejne dwa tygrysy i weź maskę. Wróć teraz prawie do początku jaskini, po lewej stronie znajdziesz wejście do ciemnego korytarza - idź nim do końca, zejdź na sam dół i zabij Yeti. Idź w lewo (możesz wziąć apteczkę) i chwyć się krawędzi dziury, która jest innego koloru. Opuść się ostrożnie na dół, zabij Yeti i zapal flarę. Znajdziesz tutaj wiele przydatnych rzeczy, jak amunicja i apteczki. Wejdź następnie na okno, użyj maski i idź do drzwi, które tym samym otworzyłeś (w prawo i w prawo). Przejdź przez most, idź w lewo i przeskocz na podest, na którym znajduje się dźwignia - użyj jej. Zejdź na dół, zabij dwa atakujące Cię tygrysy i wskocz do wody. Na razie nie bierz młotka, tylko przepłyń do lokacji obok. Zabij Yeti, wróć się po młotek, znów wróć się i zabij kolejnego Yeti. Następnie wejdź w korytarz, ostrożnie podejdź do wyjścia, poczekaj aż przeleci pierwsza lawina, idź ostrożnie dalej i omiń drugą lawinę. Pobiegnij w lewo i kiedy duża lawina będzie blisko Ciebie - skocz do tyłu. Wejdź w następny korytarz, zjedź po zboczu i skocz na drugą stronę, jednocześnie chwytając się krawędzi. Przejdź w prawo, podciągnij się i idź dalej. Skocz na ścianę, chwyć się jej i wejdź do jaskini powyżej. Zjedź na dół tyłem i chwyć się krawędzi, aby zredukować skutki uderzenia. Użyj gongu a otworzy się wejście do „lodowego pałacu". Możesz udać się jeszcze po trzeci posążek smoka - zejdź na dół, idź w lewo na dół po drabinie, korytarzem do końca, użyj dźwigni i wejdź do otwartego schowka. Wróć do pałacu - z jego lewej strony znajdziesz wejście do niego, a w nim klucz do świątyni. Kiedy go weźmiesz i opuścisz pałac, zostaniesz zaatakowany przez ogromnego robota - wykończ go używając najlepszej broni. Kiedy go pokonasz, akcja automatycznie przeniesie się do świątyni.

TEMPLE OF XIAN

Idź korytarzem do końca. Przed samym posągiem podłoga zapadanie się i zaczniesz zjeżdżać na dół. Omiń wszystkie przeszkody (skacz w odpowiednich miejscach) a znajdziesz się w wodzie. Przepłyń podwodnym korytarzem, wyjdź na brzeg a następnie załatw ryby pływające w wodzie oraz tygrysy chodzące w okolicy. Wejdź po schodach i użyj odskoczni, aby dostać się na dach. Idź na drugą stronę i użyj dźwigni. Przepłyń z powrotem i wyjdź na brzeg. Wejdź po drabinie, załatw pająka, zejdź po drabinie na dół, chwyć się krawędzi i przejdź w prawo Idź dalej normalnie, wejdź po drabinie do góry i idź korytarzem pełnym pająków (zabij wszystkie) Skocz na drugą stronę, chwyć się krawędzi i przejdź maksymalnie w prawo Wejdź na zapadający się pomost, przejdź do końca i spadnij na platformę poniżej Weź amunicję, skocz z rozbiegu na drugą stronę, zjedź po pochylni i pod jej koniec skocz w prawo Weź amunicję i wejdź na samą górę, chwyć się krawędzi, idź do końca w lewo i użyj dźwigni Ścieżką obok wróć przed świątynię Wejdź do środka, uważając na posągi przejdź na drugi koniec korytarza i wejdź w otwarte drzwi Idź do końca, skocz z rozbiegu na drugą stronę, następnie z pochylni na pochylnię, jeszcze raz, jeszcze raz i na końcu skocz i chwyć się płaskiego bloku skalnego Skocz z rozbiegu na kolejną półkę i ostatecznie wejdź w drzwi Podłoga pod Tobą się zapadnie, a Ty zmuszony zostaniesz do szybkiego działania - przebiegnij do przełącznika, użyj go i szybko wróć z powrotem zanim zostaniesz zmiażdżony Idź korytarzem aż zobaczysz pierwszy toczący się w Twoją stronę kamień - skocz szybko w lewo. Idź dalej, omiń kolejne dwa kamienie, wejdź po drabinie do ciemnego pokoju i zapal flarę. Znajdź i użyj przełącznik, zabij tygrysa i wejdź w otwarte przejście Idąc omiń turlające się ostrza, a dojdziesz na poddasze Zabij dwa orły, użyj przycisku na ścianie po lewej i szybko pobiegnij (skacząc z deski na deskę) na drugą stronę do otwartych na krótką chwilę drzwi Omiń kolejną pułapkę naciśnij przycisk po prawej, a następnie przycisk po lewej stronie drzwi Szybko przebiegnij przez korytarz (nie zatrzymuj się) i nie przestawaj biegnąć, kiedy ogromna kula zacznie się toczyć za Tobą, kiedy będziesz blisko krawędzi, skocz na drugą stronę Idź za posąg, weź klucz i wyjdź z drugiej strony posągu Zejdź na sam dół, skocz na pomost, a z niego na kolejny Następnie skocz z rozbiegu w lewo na pochylnię z niej na kolejną (chwyć się krawędzi i podciągnij), a z niej na płaski filar Skocz znów ale tym razem w prawo i na pomost nieopodal Stań mniej więcej na środku i skocz na odskocznię, szybko się cofnij i chwyć krawędzi aby uniknąć kuli Skacząc teraz z filaru na filar (uważaj na kamień i orły), przedostań się do drzwi na samej górze po lewej. Wejdź do środka, wyciągnij kamień abyś mógł wejść do pomieszczenia obok i użyć dźwigni Skocz w dół, pobiegnij w dół aby uniknąć spotkania z kulą i zjedź na dół, a znajdziesz się na poddaszu Zabij stąd tygrysy na dole i zejdź na dół Otwórz teraz drzwi po lewej przy pomocy znalezionego klucza Wejdź do środka, omiń ruchome ostrze i idź aż znajdziesz się w pomieszczeniu z kilkunastoma przełącznikami - użyj tylko te zielone Przejdź do lokacji obok zabij z brzegu rybkę i wskocz do wody Użyj podwodnego przełącznika, wpłyń w korytarz, przełącznik po lewej omiń, popłyń w prawo i tam użyj przełącznika (możesz wziąć apteczkę) wpłyń w otwarte przejście i użyj kolejnej dźwigni Popłyń zaczerpnąć powietrza, a następnie wpłyń w korytarz poniżej i użyj następnej dźwigni, możesz tam również znaleźć trochę amunicji Popłyń dalej, gdzie znów znajdziesz dźwignię otwierającą korytarz do złotego klucza Weź go i przedostań się do zbiornika wodnego z początku poziomu Wyjdź na brzeg i użyj klucza, aby otworzyć bramę obok Wpłyń więc do środka, popłyń w prawo i w prawo - na środkowym filarze znajdziesz dźwignię której użyj a następnie załatw rybę Popłyń do wyjścia które otworzyłeś (zaraz obok) i wejdź do jaskini pełnej pająków (oraz amunicji) Załatw wszystkie a kiedy dojdziesz do dużej groty zaatakuje Cię kilka pająków-gigantów Uporaj się z nimi i wejdź po ustępach skalnych i platformach na górę, stamtąd skocz na filar stojący pośrodku, z niego na następny, a z tego wskocz do drzwi Idź do końca, skocz z rozbiegu na filar, a z niego na skały po drugiej stronie, skąd zabierz srebrny klucz. Wskocz do wody i dopłyń do głównego wejścia do świątyni Otwórz przy pomocy klucza drzwi po prawej i wejdź do środka idź w lewo uważając na kamienie (jak będą się toczyć, to chwyć się krawędzi) Weź amunicję i idź w lewo, przejdź przez most, zabij dwa tygrysy oraz orła Skacząc po krzywych kamieniach wejdź w wejście po lewej Omiń turlające się ostrze (skocz dwa razy) i idź w prawo Możesz także zejść w lewo po amunicję i apteczki, ale musisz wtedy przejść od początku cały budynek Omiń kolejne dwa ostrza, idź dalej, zabierz amunicję oraz apteczkę a następnie pobiegnij przez most i szybko w lewo, w przeciwnym wypadku zostaniesz zgładzony przez ostrze Naciśnij przycisk, a następnie wróć do miejsca gdzie przed chwilą zabiłeś dwa tygrysy Wejdź ponownie po pochyłych kamieniach ale tym razem wejdź w wejście po prawej Wskocz tyłem na trampolinę i po krótkiej „przejażdżce" znajdziesz się u góry Zabij orła, przejdź przez drzwi i idź do końca, uważaj na ruchomą ścianę, szybko wejdź po drabinie Idź w lewo a następnie pobiegnij w prawo i skocz na drabinę Wejdź do góry, odnajdź przełącznik i użyj go Jedno z przejść w korytarzu zostanie tym samym otwarte więc odnajdź je i stań na platformie Skocz z rozbiegu w lewo, następnie na kolejną platformę i ostatecznie na poziomy odcinek na którym będziesz mógł spokojnie stanąć i zabrać klucz Zjedź następnie na sam dół, zejdź po platformach, a następnie wykonaj długi skok obok metalowych drzwi Podejdź do zamka, użyj znalezionego przed chwilą klucza i przedostań się do drabiny Wejdź do góry, skocz na drugą drabinę i wejdź do samego końca Idź teraz do miejsca skąd brałeś klucz - przejście po przeciwnej stronie będzie otwarte Skocz z rozbiegu na platformę, z niej na kolejną a następnie na kawałek nie pochylonego murku Wejdź po drabinie, aż zobaczysz ostrze, skocz wtedy do tyłu, a następnie do przodu aby chwycić się kolejnej drabiny Idź dalej do góry i kiedy znów zobaczysz ostrze, wykonaj skok do tyłu jednocześnie się odwracając Teraz wyjdź na samą górę i idź w prawo.

FLOATING ISLANDS

Witaj w ostatnim poziomie gry Przeciwnicy są tutaj najtrudniejsi, więc przygotuj broń oraz amunicję i ruszaj w drogę Idź do końca zielonego pomostu, zabij strażnika z prawej, zjedź w lewo na dół i skocz na z końca, aby znaleźć się na kolejnej pochylni, a z niej skocz do wejścia u góry Idź do końca, użyj przełącznika i idź w lewo Zjedź na dół do domku zabij wszystkich strażników, wejdź do chaty Zabierz amunicję apteczki oraz pierwszy klucz Zejdź na dół załatw kolejnego strażnika i idź na przeciwną stronę miejsca skąd dostałeś się na tę wysepkę Chwyć się krawędzi i opuść się niżej Wejdź do środka, użyj dźwigni i wyskocz przez otwarte przejście Skocz następnie w lewo prosto, prosto, wejdź po schodach i po następnych schodach Zabij dwóch strażników i wróć na pomost, gdzie zaczynałeś grę Zjedź na dół skocz na półkę po przeciwnej stronie i skocz na wysepkę Weź drugi z kluczy, skocz na półkę dalej, a następnie do lokacji z domem Idź teraz aż do schodów (zielonych), a następnie wykonaj długi skok do dużych drzwi Włóż znalezione klucze w odpowiednie miejsce i wejdź do środka Zabij strażnika i idź w lewo Idź do końca, skocz w lewo, przeskocz nad kulą i zaraz zeskocz w prawo Weź apteczkę, zabij faceta i wejdź w przejście Wdrap się na zielony kamień, z niego na dach i wróć do miejsca gdzie stała kula Idź prosto, przeskocz nad dziurą, a następnie wykonaj skok z rozbiegu na wysepkę po prawej Zjedź przy pomocy liny na dół i skocz na most Wejdź do budowli, zabij pierwszego ze strażników, przełącz dźwignię i zabij resztę Nie wychodź z budynku, tylko wejdź w drugi korytarz, zjedź po linie i chwyć się ściany Wejdź na samą górę i idź w prawo - chwyć się krawędzi przejdź w lewo i opuść się na dół Wróć teraz na początek pierwszej liny i zjedź do samego końca Znajdziesz się w korytarzu, w którym obydwa końce są pułapkami Skocz więc przez główne wejście na murek po prawej Przesuń skrzynię tak, abyś mógł wejść do góry i użyć dźwigni Zejdź na dół, zabij gościa i skocz w szczelinę pomiędzy murami Użyj dźwigni i wróć do miejsca, gdzie użyłeś poprzedniej dźwigni Stań na oknie i skocz z rozbiegu tak, aby trafić w przejście pomiędzy rozgrzaną masą (podczas lotu naciśnij X) Znajdziesz się w wodzie - obok zobaczysz dźwignię, której użyj aby wyłączyć ruszające się ostrza Przepłyń na drugą stronę wpłyń w podwodny korytarz i użyj kolejnej dźwigni Wróć do miejsca ze skrzynią, przepchnij ją na krawędź i skocz z niej w korytarz powyżej wejścia Idź do końca, zapal flarę i przedostań się do wnęki po drugiej stronie gdzie użyj dźwigni Wróć z powrotem i wejdź w otwarte wejście po prawej - skocz na dół Kiedy użyjesz dźwigni podniesie się klatka, a Ty zostaniesz jednocześnie otoczony przez kilkudziesięciu napastników Załatw więc wszystkich, a następnie przejdź się wzdłuż klatek, aby obudzić śpiących strażników - załatw ich Następnie przełącz dźwignie ukryte w miejscach, gdzie stali strażnicy i wejdź w otwarte przejście Wyjdź na samą górę, znów po drodze zabij wszystkich wrogów, otwórz drzwi przy pomocy dźwigni i załatw kolejnych strażników Wejdź w nowo otwarte drzwi, wdrap się po latorośli na samą górę, skocz do tyłu jednocześnie się odwracając i chwyć się ściany po drugiej stronie Idź dalej w górę, będąc pod koniec znów skocz do tyłu odwracając się i chwytając się ściany po drugiej stronie Wejdź na samą górę, skocz do tyłu do przodu i skacz tak długo, aż będziesz mógł stanąć na podłodze Załatw ninję, przesuń kamienny blok w prawo (dwa razy) i zjedź po linie do jaskini smoka

THE DRAGON'S LAIR

Kiedy wylądujesz, weź wszystkie możliwe przedmioty i przejdź koło posągu Załatw tam strażnika, a następnie przełącz dwie dźwignie znajdujące się w tym pomieszczeniu Wejdź w otwarte drzwi, zabij wszystkich przeciwników - przy jednym z nich znajdziesz klucz do drzwi za którymi kryje się smok Znajdź go, użyj i przygotuj się do ostatecznej rozgrywki Pokonanie smoka nie jest takie trudne jeśli tylko uzbroisz się w cierpliwość i korzystać będziesz ze wszystkich dogodności terenu Poniżej podam kilka porad jak pozbyć się gada 1 Na początku użyj najsilniejszej broni i jak najwięcej biegaj 2 Kiedy zapalisz się, wskocz do wody 3 Pod wodą znajdziesz dużą ilość amunicji oraz apteczek 4 Staraj się zająć smoka od tyłu 5 Jak najczęściej nagrywaj stan gry

Kiedy smok padnie, szybko musisz podbiec do jego brzucha i wyciągnąć mu sztylet aby definitywnie go uśmiercić. W przeciwnym wypadku smok po kilku sekundach odrodzi się i całą pracę będziesz musiał wykonać raz jeszcze A później pozostaje tylko obejrzeć znakomite outro (opłacało się męczyć!) i czekać na następną część przygód Lary.

Koniec

Piła

Ludzie listy piszą

„[...] Może powiększycie dział "W PIGUŁCE" (aby tak!)? [...] W PSX EXTREME podoba mi się dział RECENZJE, gazetka jest super macie świetną szatę graficzną i znakomitych recenzentów. Po prostu jesteście THE BEST! [...]"

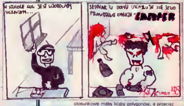
Józef Pinda z Wyszolye

Józek, dział „W pigułce" ma zmienną formę. Zamieszczamy tam tyle informacji, ile uda nam się zdobyć. Nie chcemy dopisywać jakichś bzdur na siłę.

„[...] Dobre posunięcie ze zmianą papieru [...] System skal ocen (ten nowy) jest O.K. [...] Bardzo podobał mi się artykulik HIV'a pt. PSX RULEX (ewąąą droga, super ksywka!) Więcej takich wywodzików! [...] Coś nie chce mi się wierzyć, że TEKKEN 2 wykorzystywał tylko 40% mocy PSX'a. W takim wypadku dziwnym wydaje się fakt, że NAMCO tak długo zwleka z wydaniem "trójki" [...] Co z tymi gierkami w polskiej wersji językowej? [...]"

Piotr „Reveman" Rejman z Warszawy

Bardzo się cieszę, że Ci się podobał artykuł PSX RULEZ! [...] Postaramy się drukować więcej takich „wywodzików" (jak zwał, tak zwał) lecz w granicach przyzwoitości i dobrego smaku [...] Dlaczego nie chce Ci się w to wierzyć? Zważ na fakt, że TEKKEN 2 nie działa w wysokiej rozdzielczości, tła nie są trójwymiarowe, postacie składają się ze stosunkowo małej liczby polygonów, a przecież PSX ma naprawdę duże możliwości. Ja śmiem stwierdzić, że to nie jest nawet wspomniane 40%. Twoje pytanie o zwłokę jest co najmniej mijające się z celem. Co ma piernik do wiatraka (chyba tylko to, że piernika nie da się wywiatraczyć a wiatraka wypierniczyć)? Czas poświęcony na konwersję danej gry zależy od wielu czynników, między innymi od tego, ile pracy programiści w nią włożą. Z tego co wiem, to NAMCO lubi wydawać dopracowane tytuły, a z pewnością firma owa woli wstrzymać się nieco z premierą tego tytułu, bo ta gra będzie brana na języki przez miliony ludzi! [...] Co do gier w polskiej wersji językowej, to mogę wszystkich w tym momencie zapewnić, że zapowiadany BROKEN SWORD 2 na pewno NIE UKAŻE się z polskimi napisami. Po prostu na naszym rynku sprzedaje się zbyt mało oryginalnych gier, aby taka operacja mogła być dla firmy rentowna. Ale p. Tomasz Wrzodek z firmy SONY Polska zapewnił nas, że manewry takowe zostaną przeprowadzone i na pewno najpierw zostanie „spolszczona" jakaś przygodówka, lecz konkretny tytuł z jego ust nie padł. A propos, w przyszłym miesiącu najprawdopodobniej przeczytacie wywiad z p. Tomaszem Wrzodkiem.


U SZKOLE ALG JEST WZOROWYM UCZNIEM...
JEDNAK W DOMU UKAZUJE SIĘ JEGO PRAWDZIWE OBLICZE - CREEPER
Hal Acman 98

„[...] Czy wiecie może, jak w grze MK TRILOGY uaktywnić "znak zapytania"? [...]"

Szymon Gawlas z Brennej

Pewnie, że wiemy. Sprawdź ten tips w dziale.

Piła

Odcinek dla poczty

Zł..............................gr..............

słownie złotych

groszy jak wyżej

imię i nazwisko

ulica, nr domu, nr mieszkania

kod pocztowy | miejscowość

Wydawnictwo „Grupa 69" s.c.

Bank Śląski VII o/Katowice

Nr rachunku 10501214-2200655245

Datownik

Opłata zł gr

podpis przyjm.

Odcinek dla banku

Zł..............................gr..............

słownie złotych

groszy jak wyżej

imię i nazwisko

ulica, nr domu, nr mieszkania

kod pocztowy | miejscowość

Wydawnictwo „Grupa 69" s.c.

Bank Śląski VII o/Katowice

Nr rachunku 10501214-2200655245

Datownik

Opłata zł gr

podpis przyjm.

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł..............................gr..............

słownie złotych

groszy jak wyżej

imię i nazwisko

ulica, nr domu, nr mieszkania

kod pocztowy | miejscowość

Wydawnictwo „Grupa 69" s.c.

Bank Śląski VII o/Katowice

Nr rachunku 10501214-2200655245

Datownik

Opłata zł gr

podpis przyjm.

Odcinek dla wpłacającego

Zł..............................gr..............

słownie złotych

groszy jak wyżej

imię i nazwisko

ulica, nr domu, nr mieszkania

kod pocztowy | miejscowość

Wydawnictwo „Grupa 69" s.c.

Bank Śląski VII o/Katowice

Nr rachunku 10501214-2200655245

Datownik

Opłata zł gr

podpis przyjm.

który się tym problemem zajmuje. Ale dopiero za miesiąc.

„[...] Jakie są nagrody w liście przebojów? [...]"
Grzegorz Księżopolski z Mrozów

Mogę Ci powiedzieć jedynie tyle, że są to nagrody atrakcyjne. Żeby się o tym przekonać, musisz wysłać kartkę/kartki ze swoimi głosami na listę i prosić Bozię (najlepiej walić co wieczór „zdrowaśkę") o to, aby Naczelny wylosował właśnie Twoją.

„[...] Wiem, że to trudne, ale gdybyście mieli cover CD, to byłbym skłonny zapłacić za PSX EXTREME nawet 30 zł. To jedyna rzecz, której Wam brakuje [...] Chciałbym, aby miesięcznik PSX EXTREME nie był zszywany, lecz sklejany. Wtedy na grzbiecie moglibyście zamieszczać numer wydania itp. [...] Czy można wysyłać tipsy? [...]"
Sebastian Gruba z Jarosławia

Hm, nie przesadzasz zbytnio? 30 zł za gazetę z coverem to chyba trochę za dużo! Dobrze wiemy, że by się przydał jakiś krążek, ale to nie jest uzależnione od nas. SONY dyktuje warunki. [...] Rozpatrujemy taką ewentualność i wszystko jest na dobrej drodze. Kto wie - może następny (?) numer PSX EXTREME będzie sklejany... [...] Zaiste dziwne to pytanie. Pewnie, że można, a nawet trzeba!

„[...] Lubię grać, ale tylko na PSX-ie! [...] Ulubione gry: TOMB RAIDER 1 i 2, Quake [...]"
Jakub "Cyrax" P. z Wrocławia

Albo my jesteśmy niedoinformowanymi warsiatami, albo Ty coś ściemniasz. Wg naszego rozeznania, gry Quake do tej pory nie przekonwertowano na PSX'a. Przez Ciebie popadliśmy w matnię. Na pewno grasz tylko na SONY PlayStation? Coś tu brzydko pachnie. Czy my aby znamy się na tym wszystkim? Hmmm.

„[...] Organizujecie za mało konkursów. Jeśli nie macie sponsorów, to niech nagrodą będzie prenumerata [...]"
Enil z Lubina

Tak, to ciekawa sugestia i weźmiemy ją *pod uwagę*, na pewno skorzystamy z niej i będziemy fundować prenumeratę.

„[...] Sprawa plakatu - nooooo, daliście czadu jak nikt (PSX EXTREME #4)! Brawo, brawo, ale plakat moglibyście umieszczać co trzy miesiące właśnie w takim formacie (koniecznie plakat z TEKKEN 3) [...]"
Marek Brenk z Dąbrowy Górniczej

Raczej zostaniemy przy dotychczasowej formie drukowania plakatu. No, chyba że miesięcznik PSX EXTREME będzie miał 130 stron, do czego dążymy.

„[...] Czy plakat będzie drukowany co miesiąc, tzn. w każdym numerze PSX EXTREME? [...]"
Szymon Talik z Radomia

Tak, plakat będzie drukowany co miesiąc.

„[...] Chciałbym Was prosić, by gość o pseudonimie HIV zmienił go na jakiś inny (to może niektórych wkurzać lub nawet demoralizować, a niektóre gęby nie będą mogły tego wymówić) - przecież są inne, ładniejsze ksywy, np. BATMAN, WIKING lub po prostu PSX [...]"
Michał Poczobut z Kudowej Zdroju

Dlaczego swoją prośbę kierujesz do całej redakcji? Chyba powinieneś się zwrócić bezpośrednio do mnie. Nie zmienię swojej ksywki, choćby się świat walił, bo jestem do niej przywiązany od kilku niezłych lat. A ksywa Batman, Wiking lub PSX byłaby idiotyczna... Chciałbyś mieć taką ksywkę? Ja już wolałbym mieć ksywkę Wieprzek, Kapucyn, tudzież Wiesiek.

„[...] Czy moglibyście dać opis do THEME PARK? [...]"
Mr Szalabab z Chorzowa

Pewnie, że moglibyśmy, ale to tytuł zbyt stary, aby zamieszczać do niego opis. Miejsca wolimy spożytkować na opis np. FINAL FANTASY 7.

„[...] Czy kabel EURO-AV naprawdę tak dobrze poprawia jakość obrazu? Np. w grze TOMB RAIDER w tle pojawiają się pionowe kreski. Czy one znikną? [...]"
Larson Croft ze Szczecina

Cóż, to prawda, że kabel EURO-AV znacząco poprawia jakość obrazu, ale nie spodziewaj się cudów - nie ingeruje on w kod gry, hiehie! Przecież owe „krechy", jak je nazywasz, to najzwyklejsze w świecie, rozłażące się polygony. To jest wina programistów, nikogo innego.

„[...] Proszę o podanie kodów do gry HEXEN, gdyż rozpoczynanie gry bez przerwy od początku jest trochę uciążliwe i zabiera sporo czasu [...]"
Beata Wiśniewska z Warszawy

Słuchajcie, takich listów dostajemy dużo i staramy się robić wszystko co w naszej mocy, ale nie jesteśmy przybyszami z kosmosu. Zadajecie nam wiele kłopotów takimi listami, ale w końcu od tego jesteśmy, toteż spełniamy indywidualne życzenia, choć większość z nich przekracza nasze możliwości. Nic to, co możemy, to czynimy, zaś za niespełnione prośby przepraszamy.

„[...] Proponuję zrobić ankietę! To powinno rozwiązać większość problemów [...]"
Marcin Krupa z Nysy

Też nad tym myśleliśmy i przymierzamy się do wydrukowania ankiety. Już wkrótce powinna się takowa ukazać na łamach miesięcznika PSX EXTREME. A tak na marginesie, to o jakie problemy Ci chodzi?

„[...] Czy na PSX'a będą następujące gry: CONQUEST EARTH, TOTAL ANIHILATION, DARK COLONY? [...] Czy można grać w COMMAND & CONQUER przez kabel LINK? [...]"
Daniel Gasz ze Słupska

Gry, o które pytasz, na razie nie ukażą się na Sonisia, bynajmniej my o tym nic nie wiemy [...] W grę COMMAND & CONQUER nie można grać przez kabel LINK, jedynie w RED ALERT.

„[...] Czy dostajecie dużo listów i czy na wszystkie odpisujecie? [...] Jaka jest szansa, że spośród osób głosujących na CHARTSY akurat mnie wylosujecie? [...]"
Marcin Czechowski z Częstochowy

KIEDY W MOIM KIOSKU NIE MA PSX EXTREME
JACEK FISCER

Tak, dostajemy co dzień bardzo dużo listów i wszystkie czytamy, lecz na wszystkie nie odpisujemy. Bo i jak odpisać np. na pozdrowienia? W dziale LISTY drukujemy tylko te najbardziej intrygujące lub traktujące o tematach najczęściej pojawiających się w listach [...] Trochę matematyki - prawdopodobieństwo owo wygląda następująco: 1 : ilość nadesłanych kartek z głosami na CHARTSY w danym miesiącu, czyli ok. 1 : 300.

A na koniec drukujemy fragment listu, który bardzo poruszył wszystkich w redakcji (zamieszczamy oryginalną pisownię), traktujący o odczuciach po zaciupywaniu się w grę TOMB RAIDER 2.

„[...] Tomb Raider to na prawdziwa dziewczyna Lara Klawn jest ona posłużena komputerem ma dużo rzeczy np. apteczki pół i apteczkę całą, ma także, pistolety i karabin i świeczki 1 2 3 4 to plansze Tomb Raider 2 i Tomb Raider 1. Jest ona zderzana przez myszy i ludzi a także przez więzieniów i wielu nietoperzów i pająków oraz chutralów płynących z wodą."
Agata z Katowic, lat 8

JAK WYGLĄDA GRACZ CAŁODOBOWY

LIST MIESIĄCA

„O Bogowie moi! Przepraszam, że dopiero teraz piszę, ale pod zwałami innego komputerowego dziadostwa dopiero (!!!) 4 numer PSX EXTREME wpadł mi w oko, co jest oczywiście superskandalem! Po zobaczeniu PSX EXTREME wygrzebałem ostatnie grosze z kieszeni i dokonałem zakupu. Teraz już wiem, że była to najlepsza inwestycja w moim życiu. Po przeczytaniu kilku stron wiedziałem, że do czynienia mam z prawdziwymi profesjonalistami. Piętnaście minut z PSX EXTREME pozwoliło mi poczuć, że zostanie ona moją biblią. Po powrocie do domu natychmiast dorwałem pisadło, aby skrobnąć do Was kilka zdań. To świadczy o tym, że albo jesteście magikami i wpływacie na moją podświadomość, albo jesteście (cenzura) dobrzy, bo po przestudiowaniu stosów różnych brukowców (czyt. czasopism komputerowych) rzygać mi się chciało, co tu dopiero mówić o pisaniu listu! Teraz jednak jesteście Wy i PSX EXTREME. Mam kilka uwag na temat pisma, którymi chciałbym się z Wami podzielić. Uważam, że forma i objętość opisów, recenzji i testów jest świetna, natomiast powinniście powiększyć działy AKTUALNOŚCI i W PRZYGOTOWANIU, ale nie kosztem innych rubryk. Znakomite są również rysuneczki od czytelników - wpychajcie je gdzie się tylko da, sam Wam kilka podeślę w przyszłości. Oczywiście jestem za powiększeniem objętości całego pisma, ale rozumiem, że wszystko w swoim czasie. To by było na tyle moich spostrzeżeń [...] Na koniec serdecznie pozdrawiam [...]"
Marcin „Smalec" Miłek z Jaworzna

Za nadesłany list serdecznie dziękujemy. Za sugestie też.

A teraz
Ogłoszenia Drobne

Klub PSX obejmujący swoją działalnością Szczecin zaprasza nowych członków. Napisz (koperta + znaczek), a otrzymasz adresy dotychczasowych członków: MICHAŁ KRAJ, ul. Gdyńska 9/4, 70-534 Szczecin, tel. (0-91) 223-445

SPRZEDAM PSX, Memory Card, Chip NTSC. Gry: TOMB RAIDER 2, FIFA 98. Cena 880 zł. Oryginalna gra DESTRUCTION DERBY 2. Cena 150 zł

REDAKCJA NIE ODPOWIADA ZA TREŚĆ
I WIARYGODNOŚĆ ZAMIESZCZONYCH OGŁOSZEŃ!!!

TEST PISTOLETÓW

SONY PlayStation posiada obecnie prawdopodobnie najbogatszą ofertę wszelakiego osprzętu z wszystkich konsol istniejących na rynku, toteż prawie od samego początku staramy się w PSX EXTREME informować Was o wszelakich możliwościach „rozbudowy" naszej wspaniałej konsoli. Non stop testujemy dla Was nowe joypady, joysticki, kierownice i inne peryferia, a następnie dzielimy się z Wami naszymi wrażeniami i uwagami na ich temat. Także i dzisiaj przygotowaliśmy dla Was coś specjalnego, zajmiemy się bowiem testowaniem broni dostępnej do PlayStation. Spokojnie, mimo że bardzo groźnie to zabrzmiało, to nie ma się czego obawiać, gdyż arsenał podłączony do naszej konsolki wyrządza krzywdę tylko i wyłącznie wirtualnym przeciwnikom za szklanego ekranu, na pewno więc nie grozi nam żadne niebezpieczeństwo.

Samo urządzenie - pistolet podłączany do konsoli - nie jest jakimś super nowym wynalazkiem. Już choćby na początku lat 80. dostępny był na rynku zestaw „do strzelania w ekran telewizora". Na czarnym tle pojawiał się wtedy biały kwadrat, który należało szybko zestrzelić. Było to jednak urządzenie niezwykle prymitywne, gdyż, jak wspominają Kali i HIV, wystarczyło skierować lufę pistoletu na jakieś źródło światła czy białą ścianę, aby bić rekordy trafności. Następnie, gdzieś w połowie lat 80., niezwykle modna stała się tzw. gra Pegasus (bazująca na strukturze małego Nintendo), do której można było dokupić dokładniejszy już pistolet i postrzelać sobie choćby do latających kaczek czy rozegrać pasjonujący pojedynek z najszybszym rewolwerowcem dzikiego zachodu.

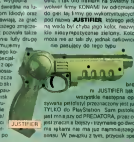
Gdy nadeszła era konsol 32-bitowych, było jasne, że wcześniej czy później i takie urządzenia zaczną się pojawiać na tym rynku. Tym razem pierwszy krok zrobiła SEGA, wypuszczając grę Virtua Cop na Saturna w zestawie z jedną bądź dwoma giwerami. Nie trzeba było długo czekać, aby podobne urządzenia zaczęły się pojawiać i do PlayStation. Po raz pierwszy zetknąłem się ze spluwą do PSX'a gdzieś w październiku roku 1996, kiedy to ujrzałem COBRA automatic GUN for PLAYSTATION. Czym prędzej dokonałem zakupu i od tej pory zawsze mam jakiegoś gnata przy swoim PSX.

COBRA GUN przystosowany jest do pracy zarówno z PlayStation, jak i SEGĄ Saturn. Jednak w momencie jej wypuszczenia na rynek, na naszą konsolę dostępna była tylko jedna gra ją wykorzystująca (DIE HARD TRILOGY), producenci zdecydowali się zatem na produkcję tego pistoletu w kolorze niebieskim, który to wcześniej stosowała już SEGA w swoich produktach. Jednak kilka miesięcy później firma LOGIC 3 wypuszcza na rynek swojski (bo szary!) odpowiednik tego pistoletu pod nazwą PREDATOR.

PREDATOR

Jako że **PREDATOR** jest identyczną kopią COBRY (można go nawet tak samo podłączyć zarówno do PSX, jak i do SEGI Saturn), zajmę się teraz jego dokładniejszą analizą, którą można odnieść do obydwu typów tej broni. Jak na pierwsze modele wypuszczone do PlayStation, obie giwerki są nad wyraz dobre. Po pierwsze, znakomite wykonanie, wygodna rączka i cyngiel, efekty świetlne na lufie towarzyszące strzałom (diody) oraz odpowiednia waga sprawiają, że grać można długo i bez większego zmęczenia. Zresztą jego kształt pozwala także na odpowiednie złapanie lufy drugą ręką, przez co otrzymujemy możliwość wygodniejszego korzystania z klawiszy specjalnych. No właśnie, każdy z opisywanych pistoletów posiada oprócz cyngla jeszcze dwa dodatkowe przyciski START (czyli najczęściej pauza/start gry) oraz przycisk do funkcji specjalnych (rzucanie granatów, strzelanie rakietami czy kucanie/wstawanie, w zależności od gry), który w tej giwerce umieszczony jest po prawej stronie, mniej więcej na środku pistoletu. Oprócz tego, PREDATOR posiada programowalny Auto-Fire o trzech pozycjach natężenia ognia oraz opcję Auto-Reload służącą do automatycznego przeładowywania broni w grach (wykorzystuje ją jednak poprawnie dopiero ostatnie gierki tego typu). No i w końcu „celowność", która przecież jest najważniejszym elementem każdego pistoletu. Pamiętam, że gdy po raz pierwszy miałem COBRĘ, a potem PREDATORA, jego celowność nie była doskonała. Wprawdzie pistolet trafiał zawsze tam, gdzie chciałem, ale zdarzało się dosyć często, że umieszczony obok dużego telewizora mały monitor skutecznie przeszkadzał i czasami, mimo usilnego celowania w ekran, pistolet nie reagował na strzały. Ostatnio jednak, kiedy firma MULTISTYK dostarczyła nam do testowania opisywaną zabawkę, żadnych takich objawów już nie zauważyłem, mimo że w pokoju mam ciągle tak samo ustawiony sprzęt. Być może coś w PREDATORKU poprawiono i te modele, które są teraz dostępne na rynku, nie mają już tej wady. W każdym bądź razie pistolet sprawuje się teraz idealnie i nie zdarza mu się już „zgubić obraz telewizora" podczas strzelania, toteż polecam go wszystkim bardzo serdecznie.

Wracając jednak do mojej historii z pistoletami, pamiętam, że z wady mego starego PREDATORA byłem osobiście bardzo niezadowolony, gdyż chcąc sobie postrzelać musiałem przenosić całe manele do innego pokoju, gdzie już bez żadnych wyładowań strzelałem i trafiałem we wszystko bezbłędnie. Szukałem więc na rynku innego modelu, i tak oto trafiłem na świetny rewolwer firmy KONAMI (w odróżnieniu do gier tej firmy go wykorzystujących) pod nazwą **JUSTIFIER**, którego jedyną wadą był chyba jego kolor, niezwykle niesympatycznie zielony. Kolor może nie aż taki zły, jednak całkowicie nie pasujący do tego typu broni. JUSTIFIER (jak i wszystkie następne opisywane pistolety) przeznaczony jest już TYLKO do PlayStation. Sam pistolet jest mniejszy od PREDATORA, przez co jest znacznie lżejszy i trzymanie go dwoma rękami nie ma już najmniejszego sensu. W związku z tym, przycisk spe-



JUSTIFIER

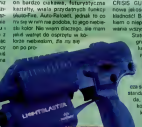
cdn.

cjalny do granatów i innych tego typu rzeczy został umieszczony w super wygodnym miejscu - na tylnej ściance pistoletu dzięki czemu bardzo łatwo jest tam sięgnąć kciukiem tej samej ręki, którą strzelamy. Oprócz standardowego przycisku - START - ta broń nie oferuje nam już żadnych ułatwień typu Auto-Fire czy Auto-Reload. Jednak, co najważniejsze, do dziś uważam, że jest to najcelniejszy z wszystkich standardowych pistoletów (nie licząc GUNCONA firmy NAMCO, ale to już całkiem inna technologia) dostępnych na rynku. I choćbyśmy włączyli naokoło dziesięć innych urządzeń, JUSTIFIER i tak zawsze trafi idealnie do celu, tylko ten zielony kolor... Nie mam pojęcia, dlaczego KONAMI zdecydowało się właśnie na takie rozwiązanie, muszę Was jednak pocieszyć, że jest także na rynku szara wersja tego pistoletu, tylko że jest to model znacznie rozbudowany, zresztą mój ulubiony, i zaraz powoli spróbuję Wam wszystko wytłumaczyć.

JUSTIFIER (wer. NAKI)

Jak pisałem wcześniej, JUSTIFIER jest najcelniejszym ze wszystkich standardowych pistoletów do PlayStation. Nie bez przyczyny przypominam Wam ten fakt, gdyż to właśnie dzięki temu możliwe stało się wyprodukowanie jego rozbudowanej wersji z dołączanym celownikiem laserowym, bo jakby to wyglądało, że wiązka czerwonego światła pada na ekran w innym miejscu, niż nasze strzały. Już widzę Waszą zdziwioną minę, gdy czytacie słowa „wiązka światła". Tak, naprawdę Was nie bujam, mam taki pistolecik w domu i często (oprócz grania) straszę nim z okna przechodzących ludzi, powodując czasami niezłe zamieszanie na ulicy (HIV: sam byłem świadkiem, jak jakiś gość wpadł w panikę, gdy zauważył na płaszczu czerwony punkcik, hiehie!) RED SIGHT, bo tak nazywa się ta przystawka, zakładany jest na lufę naszego pistoletu, a całą moc pobiera tylko z naszej konsolki (niepotrzebne są do niego żadne baterie), i mimo tego w nocy jego światło (czerwona kropka) widać nawet na ścianach budynków oddalonych o 250 metrów! Gdy zaś włączymy go w zadymionym pokoju, bardzo dokładnie widać całą wiązkę światła, niczym promień lasera - wygląda to naprawdę zabójczo! Jednak uwaga, nie każdy model JUSTIFIER będzie współpracował z tym celownikiem. Musi on posiadać po wewnętrznej stronie lufy trzy malutkie blaszki, którymi przewodzi prąd. Istnieje także możliwość kupna już całego zestawu (gun + celownik), którego producentem jest firma NAKI, a dystrybutorem na Europę niemiecka firma JUSTI. Oprócz samego celownika, model taki posiada także znane z wcześniej opisywanych pistoletów funkcje Auto-Fire i Auto-Reload, przełączane jednoczesnym wciśnięciem przycisku START i pociągnięciem cyngla, a o stanie jego pracy informują nas diody umieszczone na lufie pistoletu. Wracając do gier, chcę tylko nadmienić, że z tego rodzaju pomocą, jaką jest opisywany celownik, żadna gra nie sprawi już Wam żadnego kłopotu i niczym snajper zdejmiesz jednym strzałem każdego przeciwnika. Dlatego bardzo dobrze, że pomyślano o możliwości demontażu tegoż celownika, gdyż czasami można już mieć dość tak łatwej zabawy. Mimo wszystko, jest to niesamowity bajer i jeśli tylko stać Cię na taki zestawik (jego cena waha się w granicy 230 - 260 zł), to serdecznie polecam.

Najmłodszym dzieckiem w rodzinie pistoletów do PlayStation jest produkt firmy INTERACT **LIGHT BLASTER**. Ma on bardzo ciekawe, futurystyczne kształty, wiele przydatnych funkcji (Auto-Fire, Auto-Reload), jednak to co mi się w nim nie podoba, to jego niebieski kolor. Nie wiem dlaczego, ale mam jakiś wstręt do osprzętu w kolorze niebieskim, źle mi się on po prostu kojarzy (może to ta SEGA, a może wielki, niebieski, wszechwładny PC, którego mam już po dziurki w nosie!), w każdym bądź razie pistolet służy do strzelania, a nie do oglądania, więc zignorujmy tę sprawę. Bardzo fajnie rozwiązana jest kwestia specjalnego przycisku, który tym razem umieszczony jest na krańcu lufy i idealnie pasuje, gdy trzymając broń oburącz chcemy go używać. Celowność LIGHT BLASTERA mogę porównać do PREDATORA (tego nowszego, gdyż, podobnie jak tamtemu, nie przeszkadzają mu żadne inne urządzenia elektryczne i celuje bardzo dokładnie). Na jego korzyść przemawia też fakt, że jest on najłatwiej dostępny w kraju i jego cena nie jest zbytnio wygórowana.


LIGHT BLASTER

Oprócz wyżej opisywanych pistoletów, spotkałem się także z kilkoma innymi modelami, jednak nie są one na tyle ciekawe, aby dokładniej się nad nimi rozwodzić. Ot, choćby taki LIGHT GUN - całkowicie nie udana podróbka w kształcie małego rewolweru o stosunkowo słabej celowności. Oprócz tego na targach ECTS widziałem także inne cudeńka, jak choćby wibrujący karabinek maszynowy czy pistolet z pedałem na ziemi (!) do przeładowywania broni. Jak tylko uda mi się dotrzeć do któregoś z nich, to przy najbliższej okazji opiszę Wam moje zmagania z nową bronią.

A tymczasem, nadeszła pora na deser! Na koniec zostawiłem bowiem sobie najsmaczniejszy kąsek, czyli **GUNCON** firmy NAMCO. Tego pistoletu nie kupicie osobno, dostępny jest on bowiem na rynku wyłącznie wraz grą TIME CRISIS. GUNCON to nowy standard, nowa jakość grania i perfekcyjna dokładność! Będąc nawiedzonym maniakiem o niepohamowanej żądzy zdobywania wszystkiego, co nowe do PlayStation, nie omieszkałem ściągnięcia sobie takiego cudeńka z Japonii na długo przed jego europejską premierą, z czego byłem potem ogromnie zadowolony.

Pistolet GUNCON podłącza się do konsoli z dwóch stron: standardowo - do gniazda joypada, oraz dodatkowo - z tyłu konsoli do wyjścia wizji, dzięki czemu jest on tak dokładny. Japoński model tego pistoletu jest koloru czarnego, natomiast w Europie sprzedawany jest w kolorze szarym. Dodatkowo, w pudełku wraz z grą otrzymujemy także specjalną przejściówkę, pozwalającą na podłączenie tego pistoletu do nowych modeli konsol (SCPH 5502) sprzedawanych już od dawna w Polsce. Nie ma więc żadnych problemów z dokupowaniem jakichś przejściówek czy montowaniem własnych, z jakimi borykałem się po sprowadzeniu dla siebie japońskiej wersji tego guna. Chcąc być jak najbardziej obiektywnym w przeprowadzeniu testów tegoż pistoletu, zaprosiłem do siebie znajomego policjanta (!!!) obeznanego we władaniu prawdziwą bronią, odpaliłem TIME CRISIS i wcisnąwszy mu spluwę w rękę, kazałem strzelać. O ile z początku jeszcze nawet mu to jakoś wychodziło, gdyż próbował strzelać dokładnie tak, jak to się robi naprawdę - namierzał i strzelał - jeden strzał, jeden trup (dokładność niemal stuprocentowa), ale gdy na ekranie zaczęło pojawiać się coraz więcej wrogów, zaczął po prostu nie nadążać z ich namierzaniem i eliminowaniem, a tu jeszcze trzeba było się chować, przeładowywać broń, tak więc doszło do tego, że skrytykował ów pistolet za zbyt słabej jakości celownik, że ja[illegible] muszka jest [illegible] ję dopa[illegible] na [illegible] ja [illegible] chwyciłem b[illegible] załuję [illegible] amunicj[illegible] karab[illegible] ma[illegible] now[illegible] k[illegible] prze[illegible] [illegible]amierzania p[illegible] p o t [illegible] jak to lubię najbardziej, wtedy już żadna za duża mu[illegible] [illegible]szkodziła. Policjant stwierdził, że do takiego strzelania to on się nie nadaje, że boli go ręka i w ogóle to fajna gra, ale on woli platformówki, więc, nie nalegając, na tym zakończyłem moje testy. Mimo wszystko muszę Wam jednak powiedzieć, że celność tego pistoletu i tak jest najlepsza, cieszy także fakt, że coraz więcej gierek wykorzystuje możliwość używania zarówno standardowego guna, jak i GUNCONA, dzięki czemu nie będziemy zmuszeni do zakupu dwóch różnych pistoletów jednocześnie.

W podsumowaniu chcę napisać troszkę o grach wykorzystujących testowaną broń, lecz zamiast tego zaproszę Was raczej do przeczytania przeglądu gier wykorzystujących pistolet, zamieszczonego także w tym numerze PSX EXTREME, który idealnie uzupełnia ten test. Moim osobistym faworytem do grania jest GUNCON firmy NAMCO, nie tylko dlatego, że jest on tak dokładny i celny, gdyż prawdę mówiąc JUSTIFIER z celownikiem laserowym niewiele od niego odbiega, ale tak że dlatego, że jest on niesamowicie wygodny, a TIME CRISIS to zdecydowanie najlepsza gra tego typu z dostępnych na rynku. Jej cena wraz z pistoletem i przejściówką do nowej konsoli, waha się w granicy od 350 do 380 zł, co nie wydaje się może zbyt tanio, ale weźmy pod uwagę to, że dobre, nowe gry dostępne są czasami w cenach od 200 do 250 zł, więc troszkę ponad bankę za znakomity pistolet to naprawdę nie jest aż tak wiele.

Decydujący wybór należy jednak do Ciebie, Drogi Czytelniku, ja ze swej strony jestem przekonany, że niezależnie od tego czy padnie on na **PREDATORA, LIGHT BLASTERA** czy GUNCONA, to będziesz z tej zabawki bardzo zadowolony. Zapomniałbym zaznaczyć, że im większy telewizor, tym lepsza zabawa! W zasadzie na 14" monitorku nie ma zbytnio w co celować, ale już od 21 cali wzwyż zabawa nabiera niesamowitych rumieńców. Pozostało mi tylko życzyć Wam wszystkim jak najwięcej celnych strzałów i jak najmniejszej styczności z prawdziwą bronią w życiu.

Norby

P.S.. Pistolety PREDATOR i LIGHT BLASTER udostępniła nam firma MULTI-STYK ul. Kossakowskiego 42, 04 744 Warszawa-Międzylesie, tel. 815-68-44. Serdecznie dziękujemy.

Compact Studio Katowice

Centrum Kolportażu Czasopism Komputerowych

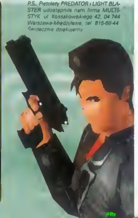
Autoryzowany dystrybutor PSX EXTREME.
W stałej ofercie handlowej czasopisma :

Akcja 3CD, Amiga, Amiga CD, Amigraj 3CD, Animegaido. CD Action 2CD, CD Magazyn 2CD, Chip CD, Chip Special CD, Cyber CD, Enter, Enter CD, Essential PlayStation, Gambler, Gambler CD, GFX (grafika komputerowa), Graj 3CD, Gry Komputerowe CD, Internet, Internet CD, Kawaii, Komputerek CD, Linux CD, NT Plus CD, PC Gamer CD, PC Word CD, PlayStation PL, Reset, Reset CD, Secret Kompendium Wiedzy, Secret Service, Secret Service CD, Software CD, UK Official Sony PlayStation, Świat Gier Komputerowych, WWW CD

oraz pełna oferta CD Boxów (pudełek na kompakty)
x1 black, x1 color, x2, x4, x6, single
także dla PSX

Sprzedaż hurtowa, detaliczna, sprzedaż wysyłkowa, egzemplarze aktualne i archiwalne

40-145 Katowice ul. Józefowska 114/67, tel. (0-32) 206-2768, (0-601) 518-322



PAD ANALOGOWY BARRACUDA

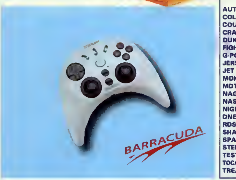
Po ukazaniu się joya analogowego firmy SONY (test w PSX EXTREME nr 2), na rynku zaczęło pojawiać się coraz więcej gier wykorzystujących to urządzenie. Jak się można było spodziewać, wkrótce także i inne firmy zaczęły opracowywać własne konstrukcje tych kontrolerów. Dzięki uprzejmości firmy OMEGA, przez parę tygodni miałem okazję testować najnowszy produkt firmy INTERACT - analogowy Joypad „Barracuda”. Jest to jeden z pierwszych kontrolerów tego typu sprowadzonych oficjelnie do Polski. Do tej pory nie znalazłem jeszcze o nim żadnej wzmianki czy choćby reklamy w prasie; nie wiedziałem więc, czego się mogę spodziewać.

Po wyjęciu urządzenia z pudełka okazało się, że kontroler jest większy od standardowego pada, przez co małe dzieci mogą mieć problemy z obsługą górnego rzędu przycisków, które są umieszczone troszkę za wysoko. Sama konstrukcja pada jest na tyle solidna, że nawet upadek ze stołu nie spowodował mu żadnej krzywdy. Joypad jest w szarym kolorze i ma kształt półksiężyca. Bardzo wyróżniają się klawisze R1, R2, L1 i L2, które rozmieszczone są na całej dolnej powierzchni pada. Ich wyprofilowanie jest bardzo wygodne i już po chwili użytkownik przyzwyczaja się do tego nietypowego kształtu. Gałki analogowe rozmieszczone są bardzo dobrze, bliżej środka kontrolera, przez co nie przeszkadzają w obsłudze klasycznego „krzyżaka”. Ich ruchy są bardzo precyzyjne i po puszczeniu manetki wracają poprawnie do położenia pierwotnego. Przyciski SELECT i START są bardzo duże, z umieszczoną w poziomie małą wypustką, która ułatwia odnalezienie przycisków. Na środku urządzenia umieszczono jeszcze przycisk PROGRAM, który służy do dowolnej konfiguracji klawiszy. Wyżej są jeszcze trzy małe, zielone przełączniki. Pierwszy z nich służy do spowalniania pracy gry, drugi przeznaczony jest do przełączania różnych trybów pada, trzeci zaś z całą pewnością zadowoli namiętnych miłośników strzelanin, gdyż funkcja Auto-Fire jest nieodzowna w tego typu grach.

Testowałem ten pad na wielu grach obsługujących analogowe gałki. Muszę przyznać, że spisywał się on znakomicie zarówno w platformówkach, jak i symulatorach. Także wyścigi samochodowe nabierały teraz nowych rumieńców. Po sprawdzeniu nowych gier, które wyraźnie miały zaznaczoną funkcję obsługi analogą, sięgnąłem po starsze tytuły. Przełączenie na inny tryb pracy umożliwiło mi wtedy grę w takie przeboje, jak choćby CRASH BANDICOOT czy WIPEOUT. Jedynie z powodu wiszącego zagrożenia nad głową, w postaci wściekłej rodzinki, musiałem zaniechać dalszych testów i kombinacji z tym urządzeniem.

Z całą odpowiedzialnością mogę polecić ten joypad każdemu miłośnikowi konsoli. BARRACUDA doskonale spisuje się szczególnie w grach platformowych, wyścigach czy też wszelkiego rodzaju symulatorach. Przełączane tryby pracy, funkcja Auto-Fire, spowolnienie gry - jeszcze bardziej uatrakcyjniają to urządzenie. Jedynym minusem pada może być jego wielkość, tu naprawdę potrzeba zdrowych, krzepkich rąk zaprawionych w wielogodzinnych bojach. Jednak ta solidna konstrukcja nie jest pozbawiona gracji i kształtu. Każdy z przycisków został dokładnie wyprofilowany i ich rozmieszczenie jest precyzyjne, przez co jego używanie jest bardzo wygodne i może być on znakomitą alternatywą dla innych urządzeń tego typu.

Jarosław Baliński



Lista ostatnio wydanych gier wykorzystujących joypad analogowy.

AUTO DESTRUCT
COLONY WARS
COURIER CRISIS
CRASH BANDICOOT 2
DUKE NUKEM
FIGHTING FORCE
G-POLICE
JERSEY DEVIL
JET RIDER 2
MDK
MOTO RACER
NAGANO WINTER OLYMPICS
NASCAR '98
NIGHTMARE CREATURES
ONE
ROSCO MCQUEEN
SHADOW MASTER
SPAWN
STEEL REIGN
TEST DRIVE 4
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
TREASURES OF THE DEEP